OFFICIAL PlayStation PS2
РОССИЯ
№11 (32) ноябрь 2000

PS2 СТАРТУЕТ В США

TGS 2000
Япония готовится к зиме

ИГРЫ:
Z.O.E.
Cool Boarders
Code Alien
Team Buddies
Sky Gunner
Spider-Man

2 постера

СИКВЕЛЫ:
Parasite Eve 2
Dino Crisis 2
Silent Hill 2
Klonoa 2
Tenchu 2
THPS 2

НОВОСТИ
ХИТ-ПАРАД
ПИСЬМА

4 600000 030326

5:00 НОЧЬ ПЕРЕД ЭКЗАМЕНОМ



ХАКЕР
ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ НАПИТОК

Есть только два надежных средства борьбы со сном. Это спички и энергетический напиток ХАКЕР.
ХАКЕР - лучшее средство от острой энергетической недостаточности. В состав напитка входит супервозбуждающее вещество - гуарана. Силу гуараны знали еще древние индейцы, которые использовали ее перед ночными оргиями.

Попробуй бутылочку супертермоядерного напитка и ты сможешь:
всю ночь просидеть в чате, и не проспать на работу...
протанцевать 14 часов подряд в любимом клубе...
подготовится к экзамену за одну ночь...
Выпей еще одну и ты узнаешь
что такое 11 часов акробатического секса!!!



Коммерческий отдел (крупный и мелкий опт) тел.: (095) 402-2712, 402-0930
w w w . t i g e r d r i n k . c o m

ВНИМАНИЕ!

П О Д П И С К А

ПОДПИСКА В РОССИИ.
ПОДПИСКА НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ ОФОРМЛЯЕТСЯ ВО ВСЕХ ОТДЕЛЕНИЯХ СВЯЗИ ПО "ОБЪЕДИНЕННОМУ КАТАЛОГУ 2001" ("ЗЕЛЕНЫЙ КАТАЛОГ"). ДЛЯ УДОБСТВА ПОДПИСЧИКОВ ВСЕ НАШИ ИЗДАНИЯ ВЫДЕЛЕНЫ ЕДИНЫМ БЛОКОМ. (БЛОК СМОТРИ ВНИЗУ СТРАНИЦЫ)
КОРПОРАТИВНУЮ ИЛИ ИНДИВИДУАЛЬНУЮ ПОДПИСКУ С ДОСТАВКОЙ В КРАТЧАЙШИЕ СРОКИ ДО ПОДПИСЧИКА МОЖНО ОФОРМИТЬ В ООО "ИНТЕРПОЧТА" ПО Т. **925-0794,-2206,-1606,-3760.**



ПОДПИСКА В СТРАНАХ СНГ И БАЛТИИ.
ПОДПИСКА В ЭТИХ СТРАНАХ ОФОРМЛЯЕТСЯ ПО СПЕЦИАЛЬНОМУ КАТАЛОГУ.
ПОДПИСНЫЕ ИНДЕКСЫ НА ЖУРНАЛЫ:
"ХАКЕР" - 29919
"СТРАНА ИГР" - 88767
"СТРАНА ИГР + CD" - 86167
"OFFICIAL PLAYSTATION" - 87022
"OFFICIAL PLAYSTATION + CD" - 86894



ЗАРУБЕЖНАЯ ПОДПИСКА.
ТЕПЕРЬ МОЖНО ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ В США, ГЕРМАНИИ, АНГЛИИ, ФРАНЦИИ И ДРУГИХ СТРАНАХ ЕВРОПЫ. ПОДПИСКА ПРОИЗВОДИТСЯ В ON-LINE НА ЛЮБОЙ СРОК:
INTERTET: WWW.PRESSA.DE
E-MAIL: SERVICE@PRESSA.DE
TEL: (0341) - 9605279 • FAX: (0341) - 9605636



С 1 СЕНТЯБРЯ ПО 30 НОЯБРЯ 2000 ГОДА ПРОИЗВОДИТСЯ ПОДПИСКА 2001 НА ЖУРНАЛЫ ИЗДАТЕЛЬСТВА "ГЕЙМ ЛЭНД"



СТРАНА ИГР. ИЗДАТЕЛЬСТВО "ГЕЙМ ЛЭНД"
(095) 292-39-08, 292-54-63, 924-96-94

			кол-во
	Страна игр Лучший журнал о компьютерных играх.	100 стр.	
88767	**Подписка на I полугодие**		12
93588	**Годовая подписка**		24
	Страна игр + CD Журнал + новые компьютерные игры.	100 стр.	
86167	**Подписка на I полугодие**		12
26153	**Годовая подписка**		24
	Official Playstation Официальный журнал " Sony - Playstation".	82 стр.	
87022	**Подписка на I полугодие**		6
26152	**Годовая подписка**		12
	Official Playstation + CD Журнал + новые игры.	82 стр.	
86894	**Подписка на I полугодие**		6
26151	**Годовая подписка**		12
	Хакер Журнал компьютерных хулиганов.	100 стр.	
29919	**Подписка на I полугодие**		6
27229	**Годовая подписка**		12



СОДЕРЖАНИЕ:

8-14 COVER STORY

PS2: СТАРТ В США

Американский старт любой игровой платформы — это, наверное, самый главный момент в ее жизни.

15-24 В РАЗРАБОТКЕ



Здравствуйте, уважаемые читатели!

В то время, когда мы будем в большинстве своем вовсю играть в самые лучшие PlayStation'овские игры этого года, которые, как обычно, поступят в продажу лишь под самый его конец, наши американские друзья и коллеги уже вовсю начнут переходить на новое поколение игрового "железа". Как мы уже не раз вам сообщали, в тот момент, когда вы будете держать в руках этот журнал, в США в продажу наконец-то поступит долгожданная PlayStation 2, которая уже сегодня смогла доказать свою состоятельность. Мало того что ее владельцами уже стали около трех миллионов японцев, так еще и ее американский дебют, подкрепленный выходом в свет неприлично большого количества хороших, плохих и просто замечательных игр, непременно сможет привлечь в стан владельцев PS2 не менее внушительное число покупателей. Ну а спустя месяц революция докатится и до Европы, и тогда уже весь прогрессивный мир сможет по полной программе приобщиться к новым игровым технологиям.

Как обычно, до России все это дойдет с небольшим опозданием, но мы уже к этому привыкли. В любом случае, этой зимой нам будет во что сыграть!



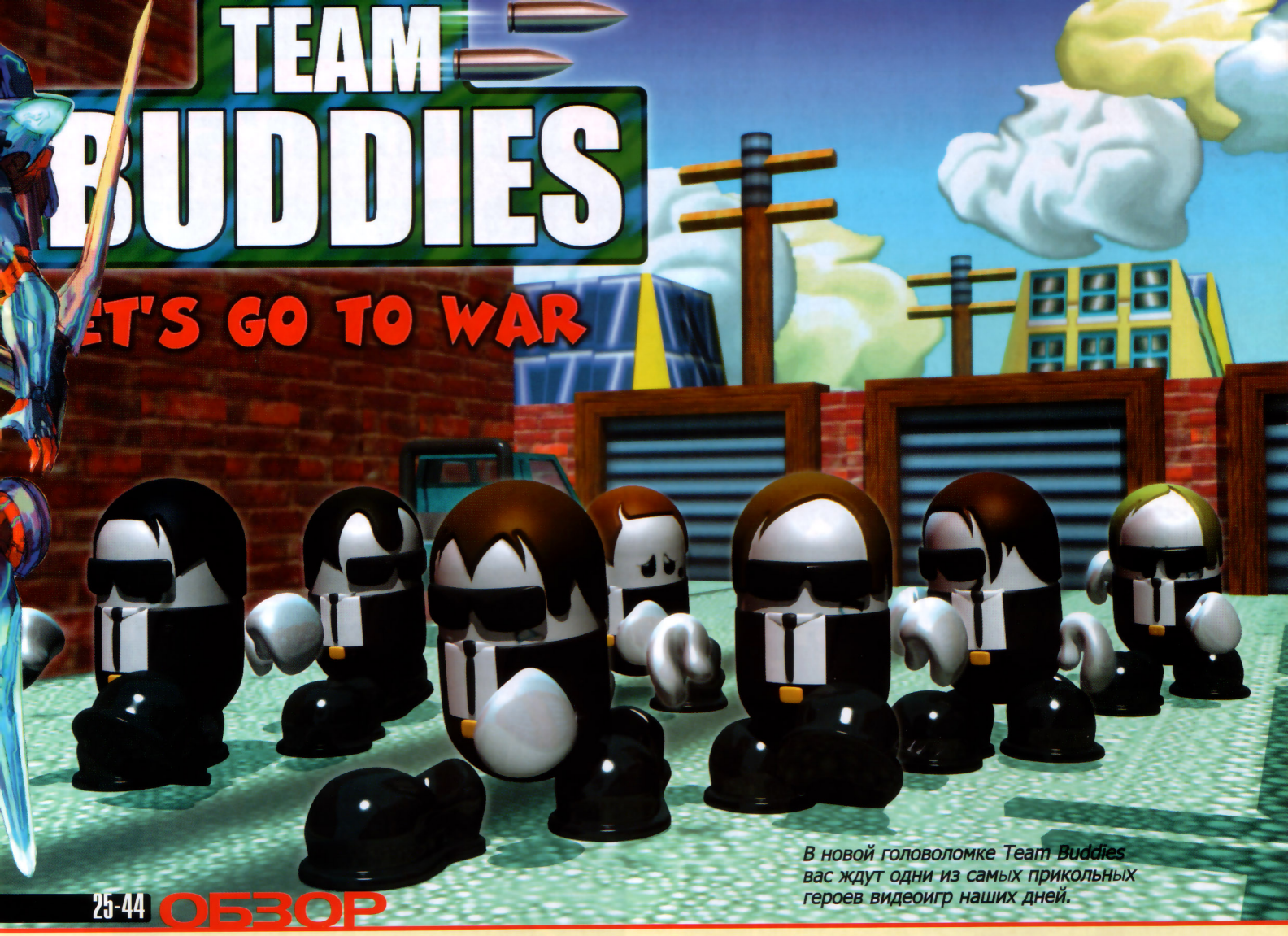
Главный редактор
ОРМ Россия
Борис Романов

На обложке:
Дизайнеры Namco не ударили в грязь лицом и предоставили нам на обложку свою последнюю работу — новый суперпортрет знаменитой Reiko из Ridge Racer.

Z.O.E. 18
Silent Hill 2 20
Kengo 21
Shotokou Battle 0 21
Seven 22
Moto GP 22
Klonoa 2 23
Sky Gunner 24
Cool Boarders CA 24



Осенняя TGS закончилась заслуженной победой PS2.

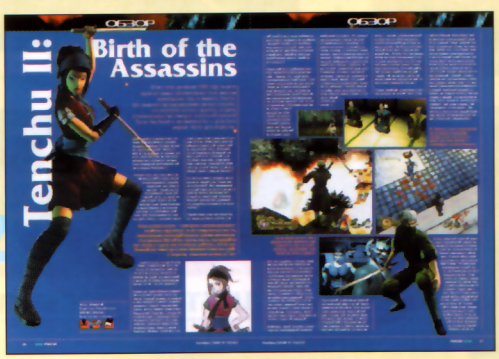


В новой головоломке Team Buddies вас ждут одни из самых прикольных героев видеоигр наших дней.

25-44 ОБЗОР

Tenchu 2	26
Sno-Cross Championship Racing	30
THPS2	32
Star Trek Invasion	34
Team Buddies	40
Dino Crisis 2	42

Tenchu 2, несомненно, придется по душе фанатам ее первой части. Да и всем остальным стоит обратить на нее свое внимание.



45-63 ТАКТИКА

Несмотря на то, что многим владельцам PlayStation новая игра от Activision и Neversoft, посвященная приключениям Человека-паука, может показаться и без того слишком простой, мы все-таки решили в нашем журнале опубликовать ее прохождение. Надеемся, что это обстоятельство никого из вас не огорчит.



64-72 ПИСЬМА/КОДЫ

В этом номере нашего журнала вас ждет самая большая за всю историю Official PlayStation подборка ваших писем и рисунков. И это лишь благодаря тому, что ваша активность на этом поприще все больше и больше возрастает.

#11'2000 СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

Cool Boarders CA	24
Dino crisis 2	42
Kengo	21
Klonoa 2	23
Moto GP	22
Parasite Eve 2	52
Seven	22
Shotokou Battle Zero	21
Silent Hill 2	20
Sky Gunner	24
Sno-Cross Championship	30
Spiderman	46
Star Trek Invasion	34
Team Buddies	40
Tenchu 2	26
THPS 2	32
Z.O.E.	18



Oddworld: Munch's Odyssey отправляется на X-Box



Не так давно, к некоторому неудовольствию поклонников PlayStation 2, в прессе появились небезосновательные слухи о том, что разработчики из Oddworld Inhabitants намерены не выпускать свой амбициозный проект Oddworld: Munch's Odyssey на новую приставку от Sony, а переориентировать его на новомодный Microsoft'овский Xbox и, кроме того, сделать его эксклюзивным продуктом для консоли, заключив соответствующее соглашение с Microsoft. Некоторое время переход Munch's Odyssey на другую платформу считался делом уже состоявшимся, но когда все были в этом полностью убеждены, представители Oddworld Inhabitants вдруг ни с того, ни с сего обмолвились, что на самом деле является весьма вероятным то, что никакой такой "эксклюзивности" всего тем немаловажным фактом, что им просто по-человечески хочется кушать, не ожидая, когда там наконец соизволит появиться в продаже этот самый Xbox. Но PlayStation'овцы рано радовались, предвкушая получить себе потенциально невероятно интересный проект при любом раскладе. Вслед за всеми неясными репликами Oddworld'овцев последовало официальное заявление Microsoft, поставившее точку в разговорах о судьбе Oddworld. Итак, четыре запланированных на будущее продукта из популярной серии выйдут только на Xbox и нигде более. Издавать же все это собирается лично Microsoft.







реально не будет, а планируются версии для обеих конкурирующих консолей. Как известно, разработчики Oddworld: Munch's Odyssey, мягко говоря, не очень довольны процессом создания игр для PlayStation 2, но при этом все-таки собирались оставить вариант продукта и для этой системы, обуславливая это прежде

ХИТ-ПАРАД



Khamrai

Неожиданно новая RPG от Namco не привлекла к себе внимания игровых масс.

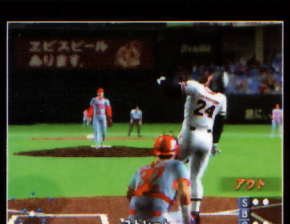
Dino Crisis 2

Несмотря на положительные отзывы, Dino Crisis2 продался в три раза хуже оригинала.



ЯПОНИЯ

1. DRAGON QUEST VII: SOLDIERS FROM EDEN	**ENIX**
2. DINO CRISIS 2	**CAPCOM**
3. FIGHTING ILLUSION K-1 GP 2000	**XING**
4. KHAMRAI	NAMCO
5. GEKIKUUKAN PRO BASEBALL	SQUARE (PS2)
6. WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 2000	KONAMI
7. WINNING POST 4 MAXIMUM	KOEI (PS2)
8. COLIN MCRAE RALLY 2.0	SPIKE
9. TATSUNOKO FIGHT	TAKARA
10. SIMPLE 1500 SERIES VOL. 31	D3 PUBLISHER



Gekikuukan Pro Baseball

Третьей и пока самой качественной игрой от Square на PlayStation 2 стал многострадальный симулятор бейсбола Gekikuukan Pro Baseball, который по вине злобной Konami (не поделившись во время со Square принадлежащей ей лицензией на выпуск подобной продукции), чуть было не принес Square кучу убытков. Но все обошлось, и даже после полугодичной задержки, этой игре удалось добиться просто бешеной популярности и разойтись тиражом более полумиллиона экземпляров.

Gran Turismo 2000







меняет название

Да-да, именно так. Представьте себе, в Европе и Соединенных Штатах эта игра теперь будет называться не иначе, как Gran Turismo 3. В Японии же название продукта сменилось еще раньше, чем в других частях света: сначала Gran Turismo 2000 превратилась в A-Spec, а затем в Gran Turismo 3 A-Spec. По заявлению Sony, такие перемены вызваны тем, что игра в очередной раз отложена - на этот раз до февраля 2001 года (для Страны Восходящего Солнца), а потому имечко с устаревшей циферкой ей не соответствует. Мы-то, правда, знаем настоящие причины данного решения :).

+ Infogrames Hudson Soft = Infogrames Hudson K.K.

Находящийся сейчас на взлете французский гигант Infogrames, за последний год еще сильнее упрочивший свое положение на рынке, в данный момент пытается еще и закрепиться в Стране восходящего солнца. Сделать это Infogrames пытается с помощью компании Hudson Soft, известной большинству игроков как создатель легендарных Bomberman. Два игропроизводителя пришли к решению создать базирующееся в Токио предприятие под названием Infogrames Hudson K.K.. На эти нужды было выделено 66 миллионов йен, 70% из которых выложили Infogrames и 30% - Hudson Soft. Компании в данный момент договорились о разработке трех продуктов для таких платформ, как PlayStation 2, GameCube и Game Boy Advance, выпуск первого из которых запланирован на лето 2001 года. В Японии игры будут появляться под маркой Infogrames Hudson K.K., а в остальном мире - с вывеской Infogrames, обеспечивающей распространение игрушек на других рынках.

Final Fantasy XI не только для PlayStation 2?

Не успели PlayStation'овцы лишиться Oddworld: Munch's Odyssey, как в Сети прошел еще один любопытный слушок, на сей раз касающийся продукции Square. Как сообщило агентство Nikkei, Square уже подписала соглашение с Microsoft и начала разрабатывать одиннадцатую часть суперприбыльной серии Final Fantasy на Xbox. Все это, правда, как нетрудно предположить, вряд ли грозит потерей Final Fantasy XI для будущих и настоящих владельцев PlayStation 2, так как очень и очень сомнительно, что Square решится пихать свой мегахит на еще не набравшую оборотов консоль, наплевав на версию для консоли своего старого партнера. На данный момент представители компании не подтверждают и не опровергают информацию. Точно таким же образом реагирует и Microsoft, сдержанно намекающий на то, что появление одного из самых успешных игровых сериалов на их платформе было бы, мягко говоря, весьма и весьма положительным явлением.

ХИТ-ПАРАД

СОЕДИНЕННЫЕ ШТАТЫ

1. TONY HAWKS PRO SKATER 2	**ACTIVISION**
2. MADDEN NFL 2001	**ELECTRONIC ARTS**
3. TONY HAWK`S PRO SKATER	**ACTIVISION**
4. GRAN TURISMO 2	SONY
5. SPIDER-MAN	ACTIVISION
6. SPEC OPS	TAKE 2
7. DRIVER	GT INTERACTIVE
8. WWF SMACKDOWN!	THQ
9. DAVE MIRRA BMX	ACCLAIM
10. TEKKEN 3	NAMCO

Tekken 3

Одна из самых популярных игр всех времен и народов снова в десятке!!!





Dave Mirra Freestyle BMX

Издательству Acclaim наконец-то удалось попасть со своей игрой в топ-тен.

Tony Hawk Pro Skater 2

Продолжение суперхитовой игры без особых проблем привлекает внимание покупателей, готовых хоть каждый день отдавать свои кровные за знакомые им названия, под которыми подчас ничего и не скрывается. К счастью, про THPS2 этого мы сказать не можем. Несмотря на то, что ничего принципиально нового вы в нем не найдете, купить его вам надо непременно. Почему? Просто потому что это классная игра.



Силиконовое безумие Resident Evil 4D Executioner

Если вы думаете, что Resident Evil 4D Executioner - новая часть всем известной страшилки, объявленная для PlayStation 2, и по этому поводу у вас наблюдается обильное слюнопускание, то можете успокоиться: к игровым приставкам данный проект имеет весьма косвенное отношение. Что, правда, отнюдь не может помешать большинству людей радовать-





ся, глядя на очередное ответвление (если так можно сказать) одного из столпов survival horror. Resident Evil 4D Executioner (он же, естественно, Biohazard 4D Executioner) - продукт, предназначенный исключительно для залов игровых автоматов и вряд ли способный появиться где-либо еще (разве только в виде какого-нибудь бонуса) и продемонстрировать свои возможности во всей красе. Разработан он совместными усилиями Capcom, Flagship и Digital Amuse и представляет собой фактически один силиконовый ролик продолжительностью около двадцати минут, созданный Visual Science Laboratory. Для чего он нужен и каким образом все это функционирует? Ответ простой: по наработанной схеме, давно задействованной во многих развлекательных центрах. Игрок-зритель садится в, извините за выражение, кабинку, в которой на экране ему демонстрируется то самое CG. Быстренько создается эффект движения по миру Resident Evil, дорогу преграждают невероятно эффектные монстры с соответствующей озвучкой, ящик-кабинка трясется из стороны в сторону и так далее, тому подобное. Думаю, принцип понятен. Появилась такая штучка в Японии совсем недавно - 27 октября. К сожалению, мы не имеем возможности сообщить, было ли урезано достаточно продолжительное время мувика (двадцать минут для аркад - посудите сами), так как на момент сдачи номера то самое пресловутое 27 число еще не наступило. Но в любом случае, обратите внимание на то, какие интересные вещи на свете появляются. Хотелось бы надеяться, что и в одном из отечественных развлекательных центров мы через некоторое время все-таки получим возможность ознакомиться с Resident Evil 4D Executioner.

Кроссплатформенная сетевая игра от Capcom

Зажравшиеся самокопировальщики из Capcom, на секунду отвлекшись от клепания очередных серий Resident Evil и Street Fighter, поспешили объявить всему миру, что в данный момент в разработке у данной компании находится один более чем интересный продукт. Вся его интересность состоит в том, что неназываемая пока игра является в перспективе увлекательным сетевым продуктом, одновременно совместимым с целой кучей самых различных платформ: PC, PlayStation 2, Dreamcast, GameCube и Xbox. Звучит это все весьма свежо и весело, и очень хотелось бы посмотреть, как Capcom собирается реализовать все это безобразие. Никаких деталей создатели данного продукта не раскрывают, включая даже его жанровую принадлежность, хотя уже сейчас известно, что в случае, если опыт создания такого кроссплатформенного изделия окажется успешным, то производство игрулек, поддерживающих максимальное количество игровых систем, будет, ясное дело, поставлено на поток.

ХИТ-ПАРАД



Spider-Man

Англичане продолжают поражать нас своей любовью к американским комиксам.

THPS 2

Всем на удивление THPS 2 не стал в Англии "хитом номер один".



ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

1. WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE	**EIDOS**
2. TONY HAWK'S PRO SKATER 2	**ACTIVISION**
3. SPIDER-MAN	**ACTIVISION**
4. SYDNEY 2000	EIDOS
5. RUGRATS: SEARCH FOR REPTAR	THQ
6. MEDAL OF HONOR	ELECTRONIC ARTS
7. TOMORROW NEVER DIES	ELECTRONIC ARTS
8. RAYMAN	UBISOFT
9. DRIVER	INFOGRAMES
10. DAVE MIRRA FREESTYLE BMX	ACCLAIM



Who wants to be a Millionaire

Видеоигровой вариант популярной во всем мире телевикторины "О, счастливчик!" (в оригинале Who wants to be a Millionaire) с первой недели попадания на полки английских магазинов оккупировал первое место всевозможных хит-парадов. В том числе именно этой игруньке посчастливилось стать самым популярным проектом для PlayStation, еще раз доказывая, что примазавшись к чужой славе можно без особых проблем получать огромные дивиденты.

САМЫЕ ЛЮБИМЫЕ

1. METAL GEAR SOLID	**KONAMI**
2. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	**CAPCOM**
3. MEDAL OF HONOR	**ELECTRONIC ARTS**
4. GRAN TURISMO 2	SONY
5. TOMB RAIDER 4	EIDOS
6. TEKKEN 3	NAMCO
7. VAGRANT STORY	SQUARE
8. COLIN MCRAE RALLY 2.0	CODEMASTERS
9. SYPHON FILTER	SONY
10. FEAR EFFECT	EIDOS

САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ

1. METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY	**KONAMI (PS2)**
2. DRIVER 2	**INFOGRAMES**
3. TOMB RAIDER CHRONICLES	**EIDOS**
4. FEAR EFFECT: RETRO HELIX	EIDOS
5. RESIDENT EVIL PS2	CAPCOM (PS2)
6. FINAL FANTASY IX	SQUARE
7. GRAN TURISMO 3	SONY (PS2)
8. SPYRO 3: YEAR OF THE DRAGON	SONY
9. MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND	ELECTRONIC ARTS
10. WIPEOUT FUSION	SONY (PS2)

Resident Evil все-таки будет экранизирован

И это, честное слово, вроде бы не шутка. Весь мир уже успел не единожды похоронить экранизацию Resident Evil, которая, по идее, еще года полтора назад должна была быть снята, как вот почти из ниоткуда вылезает новая информация по проекту, о котором и говорить-то уже как-то смешно. Итак, Capcom клянется и божится, что в январе будущего года съемки эпического кинополотна все-таки начнутся, и, надо сказать, ей даже верят, несмотря ни на что. На все нужды создателей фильмешника выделено $40 млн., финансирует все это дело Constantin Films, ранее занимавшаяся тем же самым при подготовке проекта Street Fighter. На должность режиссера и сценариста был назначен многим известный Пол Андерсон (Paul Anderson), отметившийся ранее такими фильмами, как Mortal Kombat, Event Horizon и Soldier. Не знаю, как у вас, а у меня этот факт особого воодушевления не вызывает. Угадайте, что называется, почему :). Кстати, Андерсон уже успел вкратце обрисовать, о чем будет экранизированный Resident Evil. Читайте и впечатляйтесь: мужественные солдафоны с отвагой обезумевших берсерков сражаются со спятившим суперкомпьютером, который обороняют от чужих посягательств грязные и вонючие зомби-людоеды, бывшие вполне нормальными людьми, до того как в одной из секретных лабораторий не случилось, как водится, что-то нехорошее. Круто, правда? Появление всей этой бодяги на большом экране намечено на Хеллоуин 2001 года... Ну почему эти гадкие Capcom'овцы выгнали Джорджа Ромеро ;(?





Если в хит-параде "самых любимых игр" наших читателей в очередной раз все изменения закончились на том, что вместо третьего "резидента" на первое место взобрался MGS, то в списке самых ожидаемых игр бушуют настоящие мексиканские страсти. Во-первых, удивив нас всех, на третье место резво подскочила пятая часть Tomb Raider'а, о которой, как выяснилось, наши читатели еще не забыли. Ну а во-вторых, первое место в нем опять заняло прдолжение Metal Gear Solid, отбив атаку наглого второго Driver'а. Еще стоит отметить возвращение в десятку Gran Turismo 3, а также полное равнодушие приславших нам анкеты к такой игре, как Oddworld Munch Oddysey, которую на днях на PlayStation 2 отменили. А это значит, что такое событие никак не повлияет на вашу любовь (или нелюбовь) к новой Sony'вской приставке, как бы на это не надеялся гадкий Microsoft.

ХИТ-ПАРАД

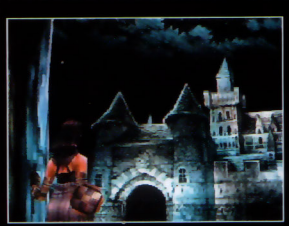
РОССИЯ

1. COLIN MCRAE RALLY 2.0	**CODEMASTERS**
2. MEDIEVIL 2	**SONY/SOFTCLUB**
3. VAGRANT STORY	**SQUARE**
4. IN COLD BLOOD	SONY
5. TENCHU 2	SONY
6. SYPHON FILTER 2	SONY
7. SPIDER-MAN	ACTIVISION
8. LEGEND OF DRAGOON	SONY
9. LEGEND OF MANA	SQUARE
10. DESTRUCTION DERBY RAW	SONY

Tenchu 2

Всего лишь пятое место для такой игры — это позор для всех российских геймеров.





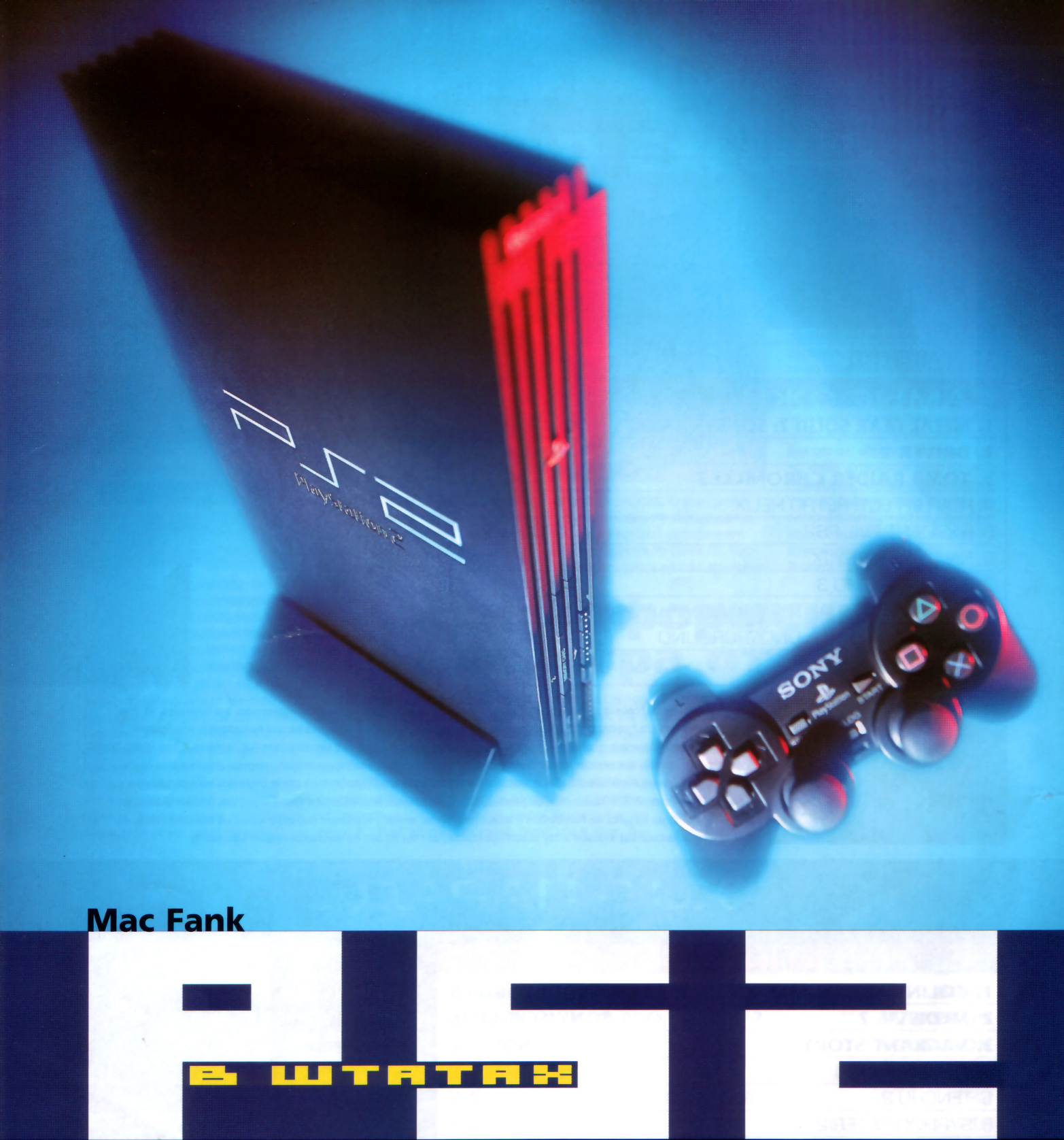
Vagrant Story

У наших игроков поехала крыша. Они все еще рубятся в это подземное мочилово.

Colin McRae Rally 2.0

Огромное количество хороших игр, которые сегодня может приобрести наш покупатель породило одну интересную проблему: ни одной из них не удается стать настоящим хитом продаж. Но Colin Mc Rae — исключение. Несмотря на то, что ему на пятки постоянно наступает второй Medievil, его популярность не знает ни конца, ни края. Очень жаль, что от этого факта никому не жарко и не холодно, так как оригинальных локализованных игр от Codemasters у нас как не было, так и не будет.





Mac Fank

PS2 в штатах



Признаться честно, я не люблю осень - уж больно унылая и скучная это пора. Но к осени 2000 года я отношусь по-особому. А как же иначе, ведь именно 26 октября в Соединенных Штатах наконец-то выйдет PlayStation 2! Этого момента с нетерпением ждали миллионы геймеров последние полтора года. В Европе приставка появится лишь 24 ноября, но так как основные события вокруг PS2 все-таки будут происходить в США, американский релиз представляет для нас наибольший интерес.

С того самого дня, как Sony обнародовала технические характеристики своей игровой машины нового поколения, PS2 стала самой желанной приставкой для геймеров всего мира. Ни одному игроману до этого и в голову не приходило, что подобный почти суперкомпьютер однажды может оказаться у него дома. Ох, как же все-таки долго тянулись дни в ожидании этой консоли. Когда же PS2 вышла в Японии в марте этого года, практически всех охватило дикое чувство зависти от осознания того, что японцы уже заполучили себе приставку, в то время как нам осталось ждать еще больше полугода. Кое-кто даже не удержался и заказал ее себе прямо из Страны восходящего солнца. Да, пускай дорого, пускай играть на ней тогда было практически не во что. Но хотелось просто потрогать PS2, подержать ее в руках...

Еще задолго до релиза начали приниматься предварительные заказы. И этих самых заказов накопилось так много, что стал вполне очевидным следующий факт: 26 числа PS2 достанется далеко не всем. Многим придется ждать дополнительных поставок, которые должны случиться где-то в ноябре-декабре. И что интересно, весь этот ажиотаж возник еще до начала на Западе крупномасштабной рекламной кампании по раскрутке сего агрегата, которая была запущена лишь несколько месяцев назад.

Первоначально Sony планировала в день выхода второй PlayStation выбросить на рынок сразу миллион экземпляров. Но, как стало известно еще в сентябре, собрать необходимое количество консолей в срок не удалось, и в конце октября в продажу поступят только 500 тысяч штук. Новость, мягко выражаясь, не слишком радостная, особенно если учесть, что в Японии в первый же день было продано в полтора раза больше. Похоже, 26 октября элегантная черная коробочка достанется лишь немногим счастливцам, которые сумеют протиснуться сквозь толпу, оккупировавшую магазины электроники. Да, все идет к тому, что ситуация, имевшая место 4 марта в Японии, повторится теперь и в Соединенных Штатах.

Конечно, не обошлось и без сплетен. Злые языки распустили слухи о том, что урезание поставок - это верный знак того, что Sony сдает позиции и что выход PS2 вообще будет отложен. Но это все чистой воды профанация. Несмотря на то, что в день долгожданного релиза будет доступно лишь полмиллиона приставок, к марту следующего года по-прежнему планируется реализовать 3 миллиона. А к концу следующего - уже 10 миллионов. На цене PS2 это также никак не отразится - все те же 299 долларов (в США, естественно).

Крупнейшие западные издательства, Electronic Arts и Activision, ни минуты не сомневаются в том, что детище Sony без труда сумеет занять лидирующее положение на рынке игровых систем нового поколения. Обе компании давно занимаются разработкой игр для PS2. EA планирует 26 октября выпустить для нее шесть новинок и еще шесть к концу года. У Activision же к launch'у приурочен выход двух вещиц, но еще 14 находятся в разработке.

Появится PS2 без демонстрационного диска, но в сопровождении 26 горячих игрушек, с которыми я и предлагаю вам ознакомиться.

PlayStation 2 Launch Games

Silent Scope
Разработчик/издатель: Konami



Симулятор снайпера, или, проще говоря, тир. Konami решила перевести свою довольно удачную стрелялку, первоначально вышедшую на игровом автомате, в формат PS2. Конечно, портирование не могло не отразиться на игровом процессе, который претерпел некоторые незначительные изменения. К примеру, на аркаде вы сначала осматривали местность, а потом с помощью оптического прицела переключались на крупный план и уже тогда стреляли. В приставочной версии игры необходимость менять виды обзора отпала. Оптический прицел выполнен в виде средних размеров кружочка, которым вы водите по экрану, выслеживая свою жертву. Кроме того, добавлен режим тренировки. Играете же вы не за какого-нибудь бандита, а за борца с террористами, которому постоянно поручают различные ответственные миссии.

Графическое оформление не вызывает особого восхищения, но все же выполнено достаточно качественно.

Dead or Alive 2: Hardcore
Разработчик/издатель: Tecmo

Великолепный файтинг DoA2 уже давно вышел и на PS2 и Dreamcast. Игра мгновенно стала хитом на обеих платформах. Но все-таки версия игры для приставки от Sony явно не реализовала все возможности этой мощнейшей игровой системы. Именно поэтому разработчики решили выпустить для нее улучшенную версию DoA2, именуемую Hardcore. Изменения коснутся не только графического оформления (в полной мере задействована система anti-aliasing), но и игрового процесса. Будут добавлены новые арены и режимы игры.



Dynasty Warriors 2
Разработчик/издатель: Koei



Еще одно эпическое творение от японской конторы Koei. Игра основывается на известном произведении "Повесть о трех королевствах". И если предыдущая часть представляла собой файтинг, то DW2 - сочетание стратегии, RPG и beat'em up. Игра еще летом вышла в Японии и, согласно отзывам, довольно интересна.





Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.



Полномочия включают:
-право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
-право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
-полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ



АБКП

www.elspa.ru

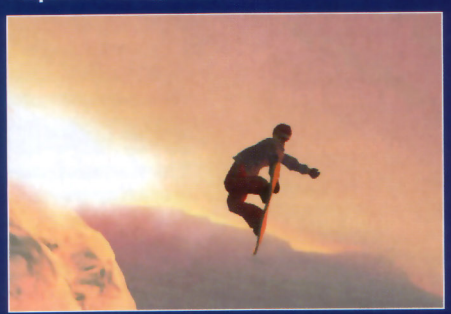


Kessen
Разработчик: Koei
Издатель: Electronic Arts
Kessen - самая первая разработка фирмы Koei для PS2, вышедшая в Японии еще весной. Стратегия эта обладает просто-таки сногсшибательной графикой, да и игровой процесс не подкачал. В общем, общепризнанный хит!



Ridge Racer 5
Разработчик/Издатель: Namco
Продолжение знаменитого гоночного симулятора. RR5 совмещает в себе очень красивую графику и увлекательный геймплей. Японская версия игры слегка грешила ступенчатыми краями у трехмерных моделей (aliasing). И, к сожалению, в американской версии недостаток этот не исправлен. Но все равно, RR5 - одна из самых ожидаемых игр для PS2.

ESPN X Games Snowboarding
Разработчик/издатель: Konami



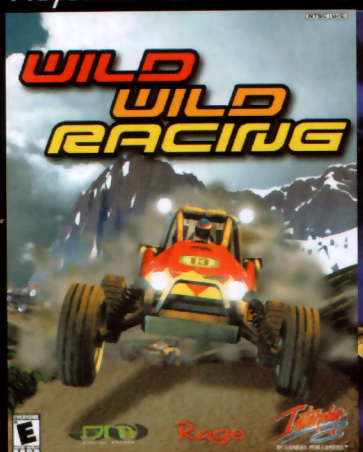
Один из двух симуляторов сноубординга, намеченных к выходу 26 октября. Разработчики очень постарались сделать игру как можно более реалистичной и в плане графики и игрового процесса. Визуально все смотрится действительно очень впечатляюще: детализированные фоны, тщательно проработанные движения и мимика спортсменов. А во время спуска отчетливо видно, как на сноубордисте развевается куртка. Всего персонажей 15, кроме того, имеется возможность создать своего собственного в специальном редакторе. Оказавшись на трассе, вы обнаружите, что привычный в подобных играх способ разгона в ESPN не сработает. Если, допустим, в Cool Boarders вы могли набрать скорость, просто нажав на соответствующую кнопку, то тут все зависит от банальной гравитации. Более крутой склон - более высокая скорость, и наоборот.

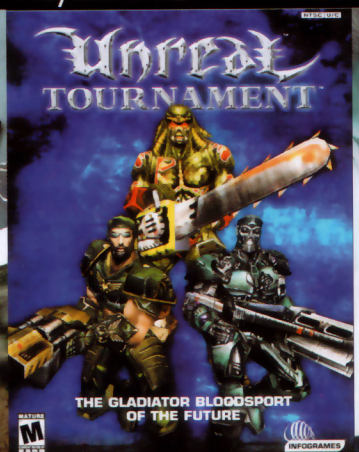


Tekken Tag Tournament
Разработчик/издатель: Namco
Американская версия TTT отличается от японской прежде всего улучшенным графическим оформлением: система сглаживания кривых (antialiasing) обеспечивает более гладкие контуры персонажей. Всего героев 34. Главное отличие нового Tekken'а от всех предыдущих частей - Tag-режим. Он позволяет помимо одного главного персонажа выбирать себе еще одного помощника, которого можно вызывать непосредственно во время боя.

Gun Griffon Blaze
Разработчик: Game Arts
Издатель: Working Designs
Первая часть Gun Griffon вышла еще на Sega Saturn. Продолжение же этой игры, которое должно появиться уже на PlayStation 2, также является симулятором боевого робота. Но в отличие, скажем, от Armored Core 2, здесь вы обозреваете окружающую среду от первого лица. Игра включает в себя большое количество миссий, и перед каждым заданием вы можете отладить свою боевую машину, экипировав ее необходимой броней и оружием. Графика выполнена на среднем уровне. Модели роботов не всегда состоят из доста-

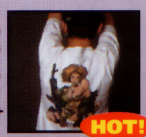
PlayStation.2 PlayStation.2 PlayStation.2







Интернет магазин с доставкой на дом

$19.99 

Белая майка от Gameland

$20.00 
Дождевик с символикой Sony PSX

$15.00 
Майка с символикой Sony PSX

$17.00 
Рюкзак с символикой Sony PSX

$39.99 
(PAL) Ace Combat 3

$25.99 
(PAL) Bug's Life

$42.99 
(PAL) Cool Boarders 4

$30.99 
(PAL) Crash Bandicoot 3

$38.99 
(PAL) Crash Team Racing

$41.99 
(PAL) Croc 2

$37.99 
(PAL) Disney's Tarzan

$42.99 
(PAL) Driver

$50.99 
(PAL) Ehrgeiz

$46.99 
(PAL) Euro 2000

$46.00 
(PAL) F1 2000

$43.99 
(PAL) FIFA 2000

$33.99 
(PAL) Final Fantasy VII

$46.00 
(PAL) Gran Tourismo 2

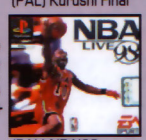
$37.99 
(PAL) Kurushi Final

$38.99 
(PAL) Mobil 1 Rally Championship

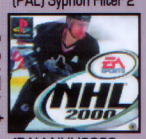
$51.99 

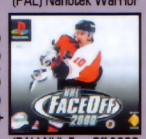
(PAL) Syphon Filter 2

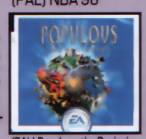
$9.99 
(PAL) Nanotek Warrior

$9.99 
(PAL) NBA'98

$42.99 
(PAL) Need for Speed Road Challenge

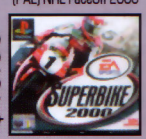
$42.99 
(PAL) NHL'2000

$38.99 
(PAL) NHL FaceOff 2000

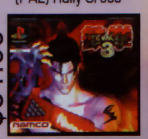
$15.99 
(PAL) Populous: the Beginning

$10.99 
(PAL) Rally Cross

$38.99 
(PAL) Spyro 2

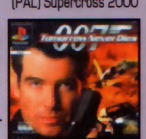
$46.99 
(PAL) Superbike 2000

$43.99 
(PAL) Supercross 2000

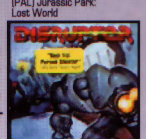
$31.99 
(PAL) Tekken 3

$15.99 
(PAL) Jurassic Park: Lost World

$46.00 
(PAL) Theme Park World

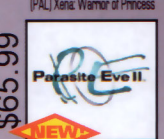
$43.99 
(PAL) Tomorrow Never Dies

$43.99 
(PAL) Xena: Warrior of Princess

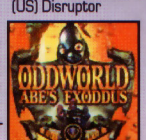
$9.99 
(US) Disruptor

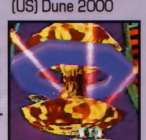
$59.99 
(US) Dune 2000

$69.99 
(US) Final Fantasy VIII

$65.99 

(US) Parasite Eve II

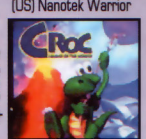
$45.99 
(US) Oddworld: Abe's Exoddus

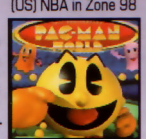
$9.99 
(US) Nanotek Warrior

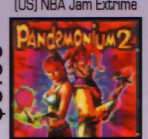
$9.99 
(US) NBA in Zone 98

$5.99 
(US) NBA Jam Extrime

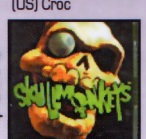
$63.99 
(US) Nightmare Creatures 2

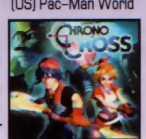
$8.99 
(US) Croc

$45.99 
(US) Pac-Man World

$9.99 
(US) Pandemonium2

$3.99 
(US) Robo Pit

$9.99 
(US) Skull Monkeys

$65.99 
(US) Chrono Cross

$5.99 
(US) Steel Harbinger

Заказ по интернету:

http://www.e-shop.ru

e-mail: eshop@gameland.ru

Доставка по Москве и Санкт – Петербургу $3, по Московской области $5– $9

Представительство в Санкт-Петербурге: eshop@litepro.spb.ru

eShop http://www.e-shop.ru

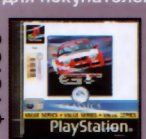
(095) 258-8627
(095) 928-6089
(095) 928-0360
(812) 311-8312



$14.99

In Cold Blood

Внимание! Супер-предложение:
только **2 дня в неделю** (среда и четверг), только **2 часа** (с 10.00 до 12.00) для покупателей, оформивших заказ **через Интернет**, скидка 5%.

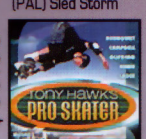
$15.99 
(PAL) Sports Car GT

$15.99 
(PAL) Sled Storm

$15.99 
(PAL) Street Skater

$9.99 
(US) Blast Chamber

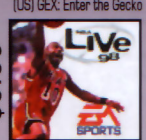
$9.99 
(US) GEX: Enter the Gecko

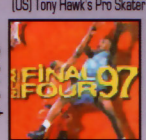
$65.99 
(US) Tony Hawk's Pro Skater

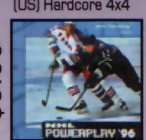
$9.99 
(US) Hardcore 4x4

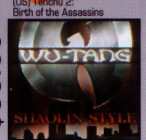
$69.99 

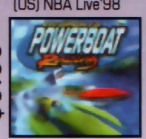
(US) Tenchu 2: Birth of the Assassins

$9.99 
(US) NBA Live'98

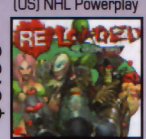
$9.99 
(US) NCAA Basketball: Final Four'97

$9.99 
(US) NHL Powerplay

$55.99 
(US) Wu-Tang: Shaolin Style

$9.99 
(US) Powerboat racing

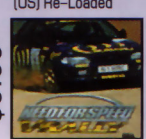
$9.99 
(US) Rage Racer

$9.99 
(US) Re-Loaded

$9.99 
(US) Reboot

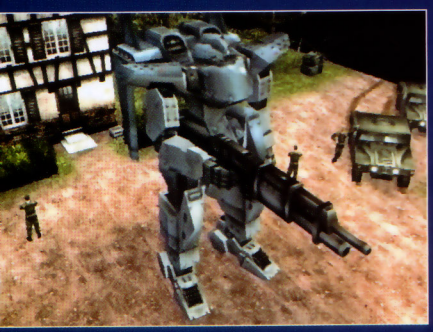
$65.99 
(US) Front Mission 3

$65.99 
(US) Xena: Warrior Princess

$9.99 
(US) V-Rally

$62.99 
(US) WWF Smackdown

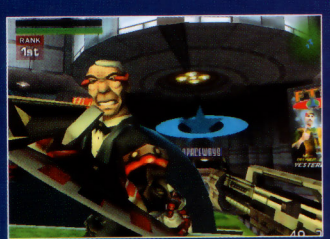
Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных



точного количества полигонов, дома больше напоминают большие коробки, а всякие там зеленые насаждения выглядят совсем не реалистично. Но зато GGB обладает быстрым и динамичным игровым процессом.

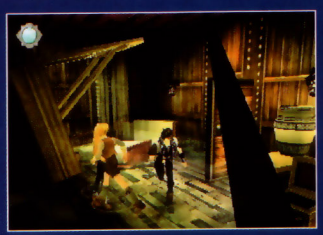


Street Fighter EX3
Разработчик/издатель: Capcom
Еще одна трехмерная часть популярного файтинга. В игровой процесс нового Street Fighter'а включен модный ныне Tag-режим, позволяющий вызывать помощника прямо во время боя. Интересен тот факт, что помощник этот во время бездействия не просто прячется где-то за экраном, а прыгает на фоне, активно вас подбадривая.



TimeSplitters
Разработчик: Free Radical Design
Издатель: Eidos
Крайне занятная стрелялка от первого лица, часто сравниваемая с Golden Eye и Perfect Dark для Nintendo 64. Как и любая уважающая себя FPS'ка, TimeSplitters имеет режим как для одного, так и для нескольких игроков. В Single mode ваша задача обычно ограничивается нахождением какого-либо предмета или предметов и уничтожением нападающих на вас монстров: мутантов, зомби и так далее. Deathmatch же интересен полным отсутствием торможения, несмотря на то что реализуется он через разделение экрана.

Orphen
Разработчик: Kadokawa Shoten
Издатель: Activision



Ролевая игра с элементами action от создателей Lunar: Silver Star Story и Slayers Royal (Sega Saturn). Orphen обладает красивой трехмерной графикой, и будем надеяться, что игровой процесс будет не менее качественным. Короче, многообещающая RPG.

SSX
Разработчик/издатель: Electronic Arts
Еще один симулятор сноубординга, но на этот раз от Electronic Arts. Многие называют SSX чуть ли не самой значительной игрой октябрьского релиза. Почему? Да потому что уж очень у нее увлекательный игровой процесс. Серьезным спортивным симулятором SSX нельзя называть даже с натяжкой, поскольку игра является стремительной аркадой, способствующей колоссальному выбросу адреналина в кровь. Чтобы убедиться в этом, достаточно просто взглянуть на представленные в игре трассы. Как вам понравится езда по заснеженному городу, где ваш маршрут не ограничивается бордюрами? Вы можете срезать углы, объезжая дома, прыгать по крышам и так далее. На выбор вам дается восемь персонажей, каждый из которых состоит из 5000 полигонов! Поверьте мне, это очень много. Правда, из-за высокой детализации как персонажей, так и самой окружающей среды, частота смены кадров местами падает ниже 60 за секунду.

Smuggler's Run
Разработчик: Angel Studios
Издатель: Rockstar Games
Вот как раз эту игрушку лично я планирую взять в первую очередь. SR сильно напоминает Driver для PSX. Тут вам также придется пожить



бандитской жизнью, точнее, жизнью контрабандиста. В Smuggler's Run вам представится шанс погонять не только по оживленным улицам мегаполиса, но и по пересеченной местности. Задания, как правило, ограничиваются поиском каких-либо предметов (контрабанды). Бдительная полиция, конечно, будет активно вставлять вам палки в колеса (в переносном смысле, разумеется). Визуальная часть игры выполнена превосходно. Особенно поражает вид лондонских улиц, которые выглядят просто более чем реалистично. А если, колеся по сельской местности, заехать на какую-нибудь возвышенность, то можно осмотреть местность на пару миль вперед.



Swing Away Golf
Разработчик: T&E Software
Издатель: EA Sports



Большинство геймеров привыкли считать, что симулятор гольфа - это что-то скучное и занудное. Но, похоже, SAG суждено изменить такое положение вещей, ведь игрушка обещает быть веселой и интересной. Неслучайно же EA Sports решила издать эту японскую разработку в Штатах. Создатели вложили в игру немало юмора. Например, при подаче, когда мяч взлетает высоко в небо, он может подбить низко летящую пташку, которая в результате этого упадет на землю. Мелочь, а приятно!
Американская версия игры претерпела некоторые изменения, как-то увеличение частоты смены кадров и добавление специального редактора, с помощью которого можно самостоятельно проектировать поля для игры гольф.



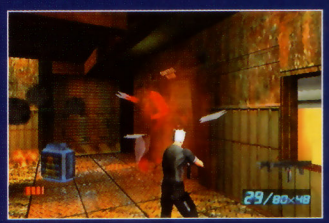
FantaVision
Разработчик: Sony
Издатель: Sony
Чего только ни порождало болезненное воображение разработчиков компьютерных игр, но вот создать

PlayStation.2 ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD
PlayStation.2 Summoner THQ
PlayStation.2 WORKING DESIGNS ULTRA SERIES GUNGRIFFON BLAZE
PlayStation.2 DOA2 HARDCORE TECMO
PlayStation.2 ARMORED CORE 2 agetec



симулятор салюта (!) в голову не приходило еще никому. И что самое смешное, FantaVision - далеко не самая худшая игра, которую, кстати, можно смело отнести к жанру головоломки. И по части визуального оформления она способна дать сто очков вперед многим современным играм для PS2. Большие города, на фоне которых и происходит представление, отличаются высокой степенью детализации. Даже видно, как по улицам в большом количестве разъезжают автомобили. Короче, FantaVision может неплохо оживить небольшую компанию геймеров, ведь в игре предусмотрен и режим для нескольких игроков. Да и пособие для начинающих пиротехников недурственное.

X-Squad
Разработчик: EA Square
Издатель: Electronic Arts



Этот 3D action с видом от третьего лица, конечно, не назовешь особенно ожидаемой игрой, но все-таки определенного внимания он заслуживает. Японская версия X-Squad (он же X-Fire, он же Cross Fire) представляла собой довольно среднюю стрелялку и в плане графики, и в плане игрового процесса. Видя это, EA решила внести в игру значительные изменения, подкорректировав геймплей и слегка изменив дизайн персонажей. И что примечательно, уровень сложности англоязычной версии будет повышен! Примечательно это по той причине, что, как правило, издавая японские игры в Штатах, принято наоборот что-то упрощать... Хорошая тенденция, однако.

Moto GP
Разработчик/издатель: Namco
Еще один очень качественный гоночный (в данном случае мото-) симулятор от Namco. Moto GP имеет немало аркадных элементов, что делает игровой процесс еще более динамичным. А по графике он превосходит даже Ridge Racer 5.



Evergrace
Разработчик: From Software
Издатель: Agetec
Первоначально эту RPG планировалось выпустить еще на первой



PlayStation. Но постепенно планы разработчиков становились все более амбициозными, поэтому было принято решение перекинуть проект на PS2. Evergrace имеет ряд интересных жанровых нововведений. Например, имеется возможность самостоятельно начислять полученные в бою очки опыта отдельно каждой части тела, делая ее сильнее. Экипированное же вами оружие немедленно появится на вашем бойце. К сожалению, визуальное оформление этой ролевушки не вызывает никаких теплых чувств. Ну что я буду рассказывать - картинки перед вами.

Armored Core 2
Разработчик/издатель: From Software





Интернет магазин с доставкой на дом

Заказ по интернету:
http://www.e-shop.ru
e-mail: eshop@gameland.ru

e@shop
http://www.e-shop.ru



(095) 258-8627
(095) 928-6089
(095) 928-0360
(812) 311-8312

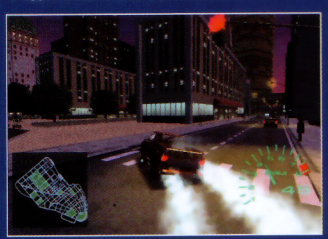
Внимание! Супер-предложение:
только 2 дня в неделю (среда и четверг), только 2 часа (с 10.00 до 12.00)
для покупателей, оформивших заказ через Интернет,

$79.99 Driving Emotion Type S	$79.99 Fantavision	$79.99 ESPN X Games Snowboarding	$69.99 Kessen
$79.99 Dead or Alive 2	$79.99 Ridge Racer V	$79.99 Summoner	$79.99 Dark Cloud
$79.99 Ico	$69.99 Big SSX Snowboard Supercross	$79.99 Tekken Tag Tournament	$69.99 Street Fighter EX3
$55.99 Basic Memory Card	$55.99 PSX-2 Controller	$79.99 Mega Memory Card	$119.99 Racing Wheel

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.

Armored Core 2 - очень неплохой, хотя и далеко не идеальный симулятор боевого робота. Игра предложит вам огромное количество миссий, возможность отладки своего "шагающего танка" и красивую графику. Из недостатков можно отметить неудобное управление (игра не поддерживает аналоговый режим) и завышенный уровень сложности.

Midnight Club: Street Racing
Разработчик: Angel Studios
Издатель: Rockstar Games



Еще одна игрушка от Angel Studios также относится к жанру экстремальных автосимуляторов. Но в отличие от Smuggler's Run, Midnight Club: Street Racing - это гонки. То есть здесь есть четко оформленная трасса, оппоненты и финишная черта, к которой надо обязательно прийти первому. Ездить вы будете, конечно, не по трассам Формулы 1, а по городским улицам. Графика в игре выглядит неплохо, а частота смены кадров никогда не падает ниже 30 за секунду.

Ready 2 Rumble: Round 2
Разработчик/Издатель: Midway



Очень веселая, если можно так сказать о симуляторе бокса, игра. Продолжение превосходит своего предшественника практически по всем аспектам. Плюс к 11 бойцам предыдущей части присоединились семеро новичков. Среди боксеров был замечен даже сам Майкл Джексон! Ох, как я мечтал пройтись кулаком по его сахарным зубкам! И, похоже, моя мечта наконец сбудется, ведь в R2R: R2 на боксерах отчетливо видны следы побоев, причем именно в тех местах, куда нанесен удар. Врезали в глаз - синяк, в челюсть - зуб вылетел, и так далее.

Unreal Tournament
Разработчик: Epic Mega Games
Издатель: Infogrames

Приставочная версия PC'шной стрелялки от первого лица мало чем отличается от оригинала. Графика, конечно, улучшена, но в остальном все



та же игра. Особенно радует то, что, подключив к PS2 обычную клавиатуру и мышь, можно управлять своим персонажем классическим для FPS способом.

Wild Wild Racing
Разработчик: Rage Software
Издатель: Interplay

Гонки по пересеченной местности на небольших автомобилях. Всего на выбор игроку предлагается 14 машин, каждая из которых имеет до трех степеней апгрейда. Кроме того, имеется множество трасс и несколько игровых режимов. Графика не вызывает никаких нареканий.



Summoner
Разработчик: Volition
Издатель: THQ

Самая ожидаемая ролевушка для PS2 на данный момент. Культурная



общественность давно пристально следит за ходом ее разработки, радуясь каждой новой порции информации. Summoner - action-RPG со всеми необходимыми атрибутами: магия, рыцари, чудовища и так далее. Игровой мир не делится на комнаты и ограниченные постройками участки, как в большинстве игр этого жанра. Он цельный и неделимый. Боевая система чем-то напоминает Vagrant Story (PSX), поскольку здесь также можно формировать цепочки ударов (chain). И, конечно, как следует из названия, основная сила вашей боевой команды заключается в призываемых вами монстрах. Монстры эти имеют свои способности и характеристики. Графика - одна из самых приятных сторон игры, поскольку на все 100% задействована система против смещений (anti-aliasing). Это делает и без того отлично выглядящие трехмерные объекты еще более реалистичными.

Madden NFL 2001
Разработчик/Издатель: EA Sports



Безмерно красивый и реалистичный симулятор американского футбола. Благодаря новой технологии CyberScan разработчикам удалось создать трехмерных игроков, которые выглядят и движутся совсем как живые люди. Благодаря такой графике и качественному геймплею новая часть Madden вряд ли оставит равнодушными даже людей, не любящих спортивные симуляторы.

NHL 2001
Разработчик/издатель: EA Sports



NHL 2001 была включена в список игр, готовящихся к выходу 26 октября, в самую последнюю очередь. Конечно, этот симулятор хоккея не в силах затмить собой Madden (уж по части графики точно), но все-таки делал его самый уважаемый производитель спортивных игр - EA Sports, а это о многом говорит.

Eternal Ring
Разработчик: From Software



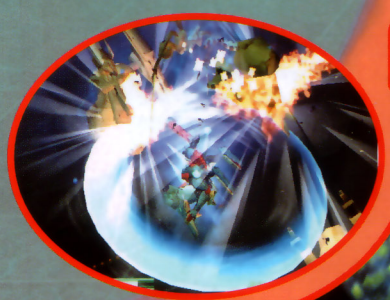
Издатель: Agetec

Очень симпатичная ролевушка с видом от первого лица. История повествует о молодом солдате по имени Каин Морган, посланном королем на загадочный остров, чтобы разгадать там секрет Вечного Кольца. Вообще, вся боевая система Eternal Ring строится на кольцах. Одновременно могут быть экипированы пять магических колец и пять колец, позволяющих пользоваться предметами. Сражения происходят в реальном времени с тем же самым видом "из глаз". Внешне игра выглядит красиво, без угловатостей и прочих неприятных вещей.



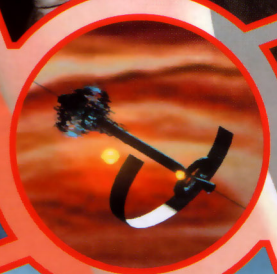
PREVIEW

18	Z.O.E.	18
20	Silent Hill 2	20
21	Kengo	21
21	Shotokou Battle 0	21
22	Seven	22
22	Moto GP	22
23	Klonoa 2	23
24	Cool Boarders	24
24	Sky Gunner	24

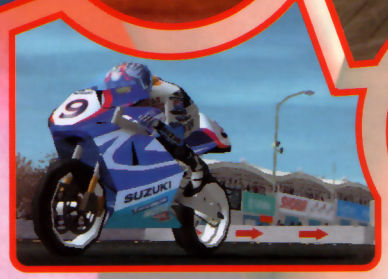


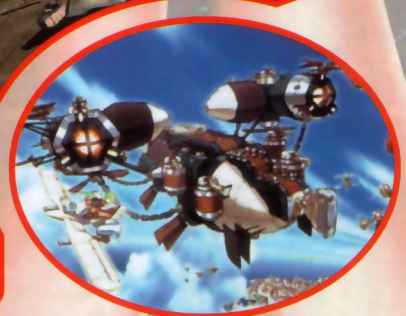












PlayStation

Tokyo Game Show autumn 2000

Иван Напреенко

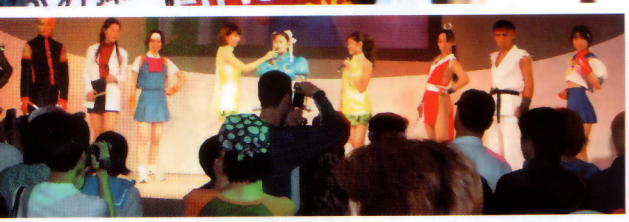
Осеннее паломничество в Мекку видеоигр



Цыплят по осени считают...

По всей видимости, эта поговорка приобрела международное значение: по негласно установленной традиции, именно осенняя TGS уже давно стала восприниматься как событие эпохального масштаба, определяющее перспективы и важнейшие направления развития всемирной игровой индустрии. Причем в последнее время оспаривать мое утверждение становится все сложней: по своей влиятельности на судьбы играющей планеты японская выставка намного опережает и амбициозную E3, и теряющую актуальность ECTS. Япония превратилась в своеобразный испытательный полигон для всевозможных электронных и технологогических новшеств, и эта роль вполне оправданна: Страна восходящего солнца всегда славилась творческим, нетрадиционным подходом к вопросам точных технологий. Обладателям PlayStation уж точно есть чем гордиться - речь идет как-никак о родине любимой серой коробочки... Хотя - увы! - факт остается фактом: прежний бессменный лидер, объект внимания №1, неуклонно уходит на второй план. На авансцену все так же неуклонно выходит новый герой. Встречайте PlayStation 2: эта сентябрьская токийская игровая выставка продемонстрировала, что новая эпоха в истории видеоигр уже началась и развитие идет самым активным образом. Но об этом позже.

Этой осенью TGS в очередной раз наглядно продемонстрировала колоссальную увлеченность японцев подобного рода мероприятиями и всем с ними связанным. Эта уникальная выставка проводится дважды в год, начиная с августа 1996 года. Таким образом, в сентябре состоялось уже девятое геймшоу. За четыре года существования главные организаторы и устроители Computer Entertainment Software Association (CESA) поднабрались опыта и умения: традиционно высоким оказалось как количество посетителей (более 160 тысяч человек за три дня), так и число привлеченных компаний (около 70), хотя здесь не обошлось без неожиданностей: лидеры весеннего мероприятия этого года - Sega и сверхзнаменитая Square - участия в TGS так и не приняли, фактически не представив свою продукцию. Зато среди сотен стендов особой популярностью пользовались активно наращивающая свои потенциалы Konami и, естественно, Sony.























Экстерьер TGS в этот раз не отличался оригинальностью. А что внутри?



Конкурс костюмов героев видеоигр всегда отличал TGS от всех остальных игровых выставок

Все силы на PlayStation 2

Как я уже сказал, TGS autumn 2000 наглядно продемонстрировала, что первостепенным объектом внимания разработчиков и издателей стала именно эта консоль. В каком-то смысле для Sony выставка стала логическим продолжением PlayStation Festival 2000, но за несколько месяцев, прошедших с проведения весеннего мероприятия, компании быстро успели освоиться с техническими требованиями и конъюнктурой игрового рынка. Результат: для платформы выставленно почти 70 проектов. На этом фоне продукция для SPS, которой все еще тоже немало, плавно отходит на второй план. Особого внимания заслуживает периферийное оборудование для PS2, призванное превратить простую игровую консоль в полноценного конкурента PC-технологиям. В частности, Sony продемонстрировала встраиваемый в приставку комплект из жесткого диска и платы для пользования Ethernet. Эта же компания показала прототипы цифровой видеокамеры и клавиатуры (подключение через универсальный USB-порт). Оба продукта увидят свет в начале 2001 года. Sun Software выставили разрекламированный модем OnlineStation на 56к для подключения к i-net через все тот же USB-порт. На практике это оригинальное изделие оказалось достаточно странным: не до конца понятна и проработана система обмена данными и практического применения технологии вообще. Та же компания показала прототип системы, которая совместит сотовый телефон с консолью. На стенде Taito посетители ознакомились с великолепно функционирующей технологией голосового управления, опробованного на прикольном симуляторе поезда Densha de Go!. Как видите, разработчики стремятся превратить PS2 не только в домашний центр развлечений, но и в мощную доступную информационно-технологическую систему. Насколько у них это получится - покажет только время. А пока игры для любых консолей все так же программируются на компьютерах...

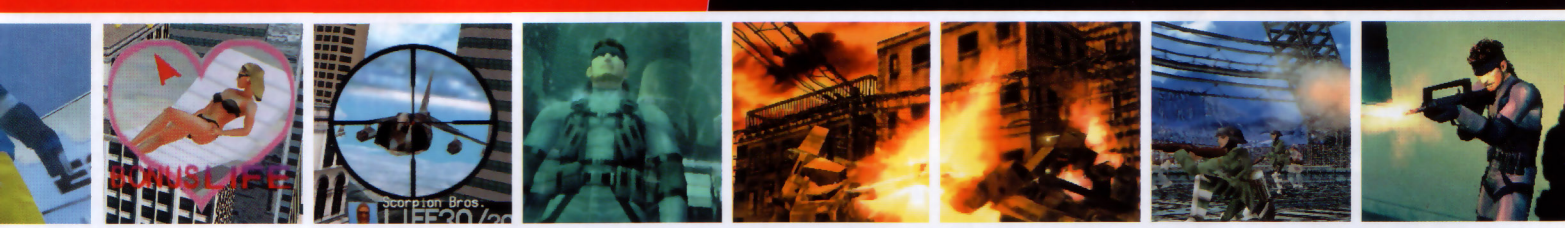




На осенней TGS дебютировала портативная игровая система Wanderswan Color, которая будет подключаться к PS2, и выйдет вместе с Final Fantasy.

Konami: "Наша стратегия - быть всегда впереди!"

Как и весной, эта компания опять самым настойчивым образом проявила стремление отвоевать самые заметные позиции на игровом рынке. По всей видимости, на этот раз ей это удалось особенно хорошо. Да, неоспоримый факт: чуть ли не треть представленной на выставке продукции (аж 95 наименований из 323 заявленных) принадлежит именно Konami. Согласитесь, это попахивает какой-то монополией... Прямо-таки театр одного актера! Проанализировав стратегию фирмы, убеждаешься, что основной акцент делается на рынок SPS2 как наиболее перспективный. Большинство выставленных игр имели доступную играбельную версию, и в большинстве случаев было очевидно высокое качество исполнения. Настоящий фурор произвела игра Zone of Enders, про которую мы уже вам рассказывали. Эта великолепная космическая эпопея, безусловно, оказалась номером один на всей токийской выставке. Помимо этого хита были представлены не менее достойные внимания проекты для PS2, среди которых нельзя не упомянуть красивый триллер с этакой претензией на потусторонние кошмары Shadow of Memories, средневековое самурайское рубилово 7 Blades, динамичную и очень зрелищную X Games Snowboarding, целую обойму достаточно разящихся по качеству спортивных и музыкальных игр (последние, по всей видимости, очень популярны у японских геймеров): Live World Soccer 2000, Ganbare Nippon Olympics 2000, Guitar Freaks 3rd Mix & Drummania 2nd Mix, Beatmania IIDX 3rd Style, Winning Eleven 2000, NBA 2 Night, WTA Girls Tennis, Jikkyou Powerful Pro Baseball 7, Let's Go Table Tennis (нехилая обойма?) и, наконец, многострадальную пошаговую стратегию Ring of Red. Я чего-то не упомянул? Ага, конечно, а как же хваленый Metal Gear Solid 2, "самый-самый ожидаемый"? Уж не знаю, почему, может быть, работа над Zone of Enders потребовала использования всех творческих ресурсов Konami, но представленная версия MGS 2 недалеко ушла от своей E3'шной сестры. Тем не менее, стратегическая цель была достигнута: сентябрьская TGS прошла под знаком Konami. У огромного красочного стенда постоянно наблюдалось просто фантастическое скопление народа, желающего приобщиться к чудесам новых технологий. Те же, кто уже успел приобщиться, удалялись в почтительном восторге, попутно судорожно обдумывая, откуда бы достать денег на грядущие релизы.



Konami представила на выставке несомненно самую лучшую линейку игр для PS2.

Несмотря на то, что на выставке отсутсвовала Square, на количестве показанных на ней игр это не сказалось.







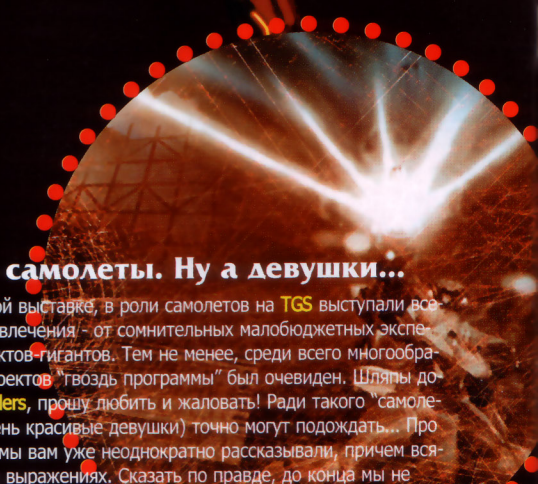
Страдающий от комплекса вины Leo — главный герой Z.O.E.







Мрачная Виола становится главным противником Leo.



Первым делом – самолеты. Ну а девушки...

Как это и полагается на игровой выставке, в роли самолетов на TGS выступали всевозможные интерактивные развлечения - от сомнительных малобюджетных экспериментов до масштабных проектов-гигантов. Тем не менее, среди всего многообразия продемонстрированных проектов "гвоздь программы" был очевиден. Шляпы долой перед героем - Zone of Enders, прошу любить и жаловать! Ради такого "самолета" девушки (а на TGS оч-ч-ч-ень красивые девушки) точно могут подождать... Про этот многообещающий проект мы вам уже неоднократно рассказывали, причем всякий раз в самых восторженных выражениях. Сказать по правде, до конца мы не могли быть уверены, сможет ли Konami осуществить то, на что все так надеялись. Похоже, что опасения наконец остались позади. Прорыв-таки удался. И в первую очередь в этом "виноват" Хидео Коджима - человек, которого можно смело отнести к мастерам высочайшего класса в мире виртуальных развлечений. Он по праву занимает место творческого лидера компании Konami. Сам факт участия "отца" одной из лучших (по мнению многих - лучшей) игр для PlayStation (имеется в виду, естественно, Metal Gear Solid) в создании Z.O.E. автоматически вызывал самое пристальное внимание к проекту.

По жанру Z.O.E. укладывается в схему то ли героического adventure с элементами action, то ли космического action с элементами adventure. Сюжетная линия создает образ глобальной межзвездной эпопеи, в которую с чисто японской тщательностью вплетается судьба главного героя, в которой очевидна даже некая претензия на психологичность. Дело в том, что депрессивный подросток Лео страдает от глубокого чувства вины: из-за его оплошности погибла его родная комическая колония Ан-

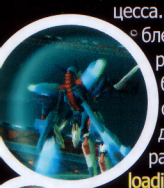
тилия, подвергшаяся сокрушительному нападению обитателей далеких звездных пределов - пришельцев из пресловутой zone of enders (на самом деле, здесь замешана марсианская военная полиция, но от Юпитера, ставшего родиной Лео, это действительно достаточно далеко...). Насколько эта вина реальна, а насколько спровоцирована юношеской впечатлительностью - определить это не представляется возможным. Потерявший всякую веру в жизнь, Лео находит пилотируемого робота Orbital Frame Jehuty и отправляется в далекое путешествие, ища лишь одного: возможности искупить свою вину или погибнуть. Единственный, кто поддерживает волю к жизни в суицидально настроенном подростке - это симпатичная девушка Кельвис Кляйн (да уж, вот такое имечко от дизайнера Нориаки Окамура. Интересно, что это - плохо скрытая реклама? :)). Одним из главных противников Лео является некая Виола из сил Z.O.E., мрачный пилот могучего робота Orbital Frame Neith. По всей видимости, сюжет обещает быть весьма прихотливым, как и полагается в ситуации, когда речь идет о поисках смысла жизни в контексте настоящего космического путешествия. Получается вот такая сентиментальная эпическая одиссея 22 столетия, но нам важен не столько сюжет, сколько сам процесс...

Описывая впечатления от этого самого процесса, трудно сразу сориентироваться, с чего начинать? Казалось бы, столько уже про игру слышал, демонстрационные ролики видел, а в итоге, оказавшись наедине с первой играбельной версией игры, впадаешь в некое состояние эмоционального ступора. Выбираться будем по порядку - с того, что первым бросается в глаза. Стало быть, с графики.

Описать ее можно весьма лаконично: качество визуального исполнения спецэффектов в Z.O.E. беспрецедентно. Когда PS2 попадает в нужные руки, то, видимо, так и происходит. Даже если бы игровой процесс был сделан как-нибудь криво, то людям было бы на что полюбоваться. Боевые роботы - главные герои Z.O.E. - выглядят как самые впечатляющие боевые роботы с того момента, как Карл Чапек придумал само слово "робот" (личный thanxxx дизайнеру Йоджи Шинкава, автору внешности всех персонажей Metal Gear Solid). Потрясающие яркие анимированные текстуры, масса просто сумасшедших световых спецэффектов, гибкие красивые модели, сочетающие реализм движений с совершенно фантастичным исполнением, превращают процесс сражений механических гигантов в завораживающее действо. Временами передвижения роботов во время боя, их безумные, почти что акробатические пируэты напоминают причудливый смертельный танец. В памяти живо встают образы японских мультиков про трансформеров, активно демонстрировавшиеся по отечественному телевидению в начале 90-х (а может, и раньше, я за давностью лет не помню). Богатые, проработанные бэкграунды и детализированные персонажи гармонично дополняются чрезвычайно зрелищными спецэффектами: дымящимися зданиями, затуманенными пространствами и очень запоминающимся эффектом "размывания", срабатывающим во время всякого рода взрывов.

Ролики, продемонстрированные на предыдущих выставках, настораживали невероятной быстротой разворачивавшихся в них событий. Возникал закономерный вопрос: конечно же, все очень резво и красиво, но как обстоят дела с камерой и управлением? После TGS autumn 2000 вопрос снимается. Игровой процесс действительно динамичен и насыщен до предела - как в отношении ваших действий, так и в отношении активности ваших противников (любопытная деталь: на выставке можно было повоевать с одним "боссом". Так вот, во время встречи с ним gameplay как-будто еще больше ускоряется...). Чтобы у играющих не сносило крышу от всей прелести управления гигантской летающей кучей металлолома в трехмерном пространстве (естественно, все 6 степеней свободы), авторы предусмотрели определенную автоматизированность (!) игрового процесса. Но вот в чем прикол: благодаря интенсивности происходящего это почти совсем незаметно. Камера блестяще подыскивает (считай, подсказывает) оптимальную цель, наводка проходит на автопилоте, ваш робот уже наготове - только действуй! Подчеркиваю: инициатива у игрока не отнимается, зато играбельность и насыщенность возрастает фантастически. Разработчики создали множество интуитивно осваиваемых операций - от элементарных действий до сложных спецатак, осуществляемых как при дистанционном противоборстве, так и при hand-to-hand combat. Очень здорово, что авторы не стали разделять исследовательское передвижение героя с батальными сценами с малоприятной надписью loading... Но не будем забывать, что из демонстрационной версии у нас, конечно же, нет возможности полностью выяснить потенциал и глубину игрового процесса. А с другой стороны, Z.O.E. - это, однозначно, самое интересное, что было показано в сентябре этого года на токийской выставке.

В итоге можно сделать единственно возможный вывод из всего вышесказанного: Z.O.E. - это хит. Более того, по сути, это революционный прорыв в истории видеоигр, так как это одна из первых игр, реально демонстрирующих потенциал новой консоли. А то получается так: вроде новая платформа есть, а достойных игр для нее вроде как и не наблюдается. Осмелюсь сделать следующий прогноз: годы пройдут, а этот проект от Konami останется одной из лучших игр для PS2 за всю историю консоли. Теперь разработчикам есть на что ориентироваться, а нам ясно, полной версии какой игры дожидаться.











Кельвис Кляйн явно неравнодушна к Лео, впрочем как и он к ней.









В ПРОДАЖЕ С 16 ОКТЯБРЯ



ЧИТАЙТЕ В 10 НОМЕРЕ ХАКЕРА

Мы разбираемся в железе
А в этом месяце мы устроили конкретную разборку винчестерам

Мы разбираемся во взломе
А в этом номере мы объясним все о сетях X25, грамотному построению brute-force атак, составлению спам-листов, хитростям выбивания бабла из спонсоров, пообщаемся с человеком взломавшим кучу российских сатов, расскажем о том, как ломаются проги с помощью SoftIce и т.д.

Мы знаем весь лучший софт
А в этом номере мы покопались во всех настройках Оперы, популярно расписали как подключиться к ФИДО из Инета, как разбивать винты на логические прямо на лету

Мы все — киборги
А в этом номере, мы расскажем как играть музыку с помощью устройства терменвокс

Мы все — геймеры
А в этом номере мы пообщались с двумя «отцами» Quake

ЖУРНАЛ



В НОМЕРЕ 2 ЧИТАЙТЕ :

ФАНТАСТИКА

ДЕН УИТЛОК
ВСЕ ИЛИ НИЧЕГО!

РЕЙ ОЛДРИДЖ
КОГДА МЫ БЫЛИ БАБОЧКАМИ...

ДИАНА ДУЭЙН
НЕ ТЯНИ ЭТО В РОТ, НЕИЗВЕСТНО, ГДЕ ОНО ВАЛЯЛОСЬ...

ЛЛЕО КАГАНОВ
ЛОВУШКА ДЛЯ МУРАВЬЕВ

ФЭНТЕЗИ

НИК ПОЛЛОТТА
ДЕЛО ВКУСА (БЮРО 13)

НАТАЛИЯ СОВА
ЗДЕСЬ, НА КРАЮ ЗЕМЛИ

МАКС ФРАЙ
ОБЗОРЫ
КНИГ/КИНО
СУДЬБЫ РОБОТОВ
КОМИКСЫ

И МНОГОЕ ДРУГОЕ

WWW.FANTOM.RU



Тихий холмик 2

Определенно, фирма Konami сильно выделяется на фоне остальных разработчиков игр для платформы PlayStation 2. В то время как другие компании жалуются на то, что из-за неординарной архитектуры приставки на ней трудно программировать, Konami без лишней суеты один за другим анонсирует для PS2 потенциальные хиты. Сначала игровую общественность потрясла сногсшибательная презентация Metal Gear Solid 2, а вот теперь на осенней выставке Tokyo Game Show было показано продолжение триллера Silent Hill.

Помнится, анонс первой части игры, случившийся несколько лет назад, многие критики восприняли как нелепую попытку переплюнуть Resident Evil от Capcom. В то время он как раз находился на пике своей популярности и по праву считался одной из самых увлекательных и в то же время одной из самых страшных игр для PSX. Но, появившись, SH сразу же приковал к себе внимание геймеров. А как же иначе - ведь столь жуткой игры еще не знала игровая индустрия! Чего мы боялись в RE? Правильно, там был зомби! Мерзкие разложившиеся трупы повылезали из могил и методично, организованно начали пожирать мирное население. Причина безобразия предельно ясна - утечка биологического вируса. Страшновато, конечно, но не чувствуется интриги. В SH же все строится на мистике: туман, мгла, странные звуки, подозрительные скрежеты и крики. Все это заставляло игрока буквально заболевать клаустрофобией, которая впоследствии перерастала в панический страх. Плюс к этому Konami каким-то образом удалось наделить игру потрясающе детализированной трехмерной графикой, которая еще больше способствовала погружению в атмосферу ночного кошмара.

На самом деле, о ведущейся работе над SH2 было известно очень давно, задолго до выхода PS2 в Японии. В то далекое время, когда о приставке не было известно ровным счетом ничего, кроме технических характеристик, Konami и объявила о своем намерении заняться продолжением нашумевшего ужастика. Заявление это дополнял коротенький видеоролик, в котором было показано, как Сибил (один из персонажей первой части) бродит по заброшенному кафе. Теперь же наконец-то стали доступны подробности данного проекта. И сразу видно, что разработчики не теряли времени даром. Во-первых, ни Сибил, ни самого Гарри Мейсона в SH2, по всей вероятности, не будет, поскольку главным героем теперь является молодой человек по имени Джеймс Сендерленд. Хотя, надо отметить, что внешне он весьма напоминает Гарри. Приключения (или, вернее сказать, злоключения) Джеймса начинаются с того, что он получает письмецо от своей давно скончавшейся супруги. В нем женушка умоляет Сендерленда повидаться с ней в захолустном городке под названием Тихий Холм (Silent Hill). Прибыв на место, полный тревог Джеймс знакомится с девицей по имени Мария, которая, впрочем, внешне чем-то смахивает на покойную миссис Сендерленд.

По словам режиссера SH Тетсухиро Имамура (Tetsuhiro Imamura), первая часть игры показалась многим геймерам (большей частью японским) чересчур сложной из-за обилия в ней головоломок и элементов action'а. В связи с этим планируется каким-то образом понизить уровень сложности, что, на самом деле, нежелательно, поскольку может отразиться на качестве игрового процесса.

Глядя на предоставленные разработчиками картинки и видеоролики, можно сделать вывод, что графика в игре будет выполнена на высочайшем уровне. Причем в SH2, как и в предыдущей части, будет туман, но в гораздо меньшем количестве. Дело в том, что в SH1 он использовался прежде всего с целью экономии ресурсов PSX. У PS2 же ресурсов предостаточно, и дымка присутствует здесь исключительно для поддержания атмосферы. Остается надеяться, что в SH2 сохранится и карманный фонарик, с помощью которого освещал себе путь Гарри Мейсон.

Зомби и прочие твари выглядят красиво и предельно реалистично. При их создании разработчики намеренно не использовали технологию motion-capture, чтобы движения чудищ были как можно более неестественными и, следовательно, пугающими.

Silent Hill 2 поступит в продажу в Японии где-то в 2001 году, в США же игра, вероятно, прибудет несколькими месяцами позже. И вполне очевидно, что этот мрачный и ужасающий триллер станет одним из самых заметных событий следующего года. Будем ждать с нетерпением!

Mac Fank



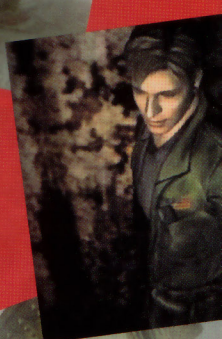


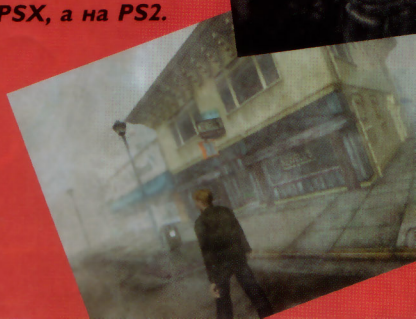






Туманный "Тихий Холмик" в следующем году вновь наполнится ужасными монстрами. Правда теперь не на PSX, а на PS2.





Путь самурая: перспективы карьерного роста в интерпретации Lightweight

Серия Bushido Blade никогда не пользовалась массовой популярностью, подобной славе Tekken, Street Fighter. В ней всегда было что-то эстетское, элитарное, предназначенное для узкого круга ценителей. Только для них эта странная, самурайская по духу игра предлагала свой, совершенно новый взгляд на файтинги. Этот подход не мог удовлетворить большинство игроков: еще бы - кому же понравится, когда исход схватки может быть определен ОДНИМ взмахом меча. Не-е-е, это слишком реалистично, так никуда не годится, мы любим, когда, как в Mortal Combat, тебя хоть молнией шарахнут, а сразу все равно не помрешь. Но некоторых Bushido Blade, как говорится, "зацепил". Вот, например, меня. Поэтому когда я узнал, что на TGS autumn 2000 готовят продолжение серии, легкая дрожь пробежала по кончикам пальцев. Наконец-то!...

Компания Lightweight, разработчик первых 2 частей BB, выпущенных Square, на этот раз решила обойтись без "чуткой заботы" знаменитого "Квадрата". В Японии в роли издателя на этот раз выступает Genki, попутно представившая Shutokou Battle Zero - порт гонки с Dreamcast. Kengo: The Master of Bushido, по всей видимости, окажется достойным продолжением самурайского сериала, лаконично, но очень весомо демонстрирующим способности PS2. Графика игры местами обладает почти фотореалистичной точностью, модели персонажей реалистичны и гладко анимированны - придраться не к чему. PS2, черт побери!

К вящей радости любителей массовых проектов (и печали почитателей документального реализма), в игровом процессе прослеживается тенденция отхода в сторону платформенности. По мере карьерного роста в Kengo предусматривается такая важная для любого самурая вещь, как показатель чести (а где ваш, молодой человек, показатель чести?:)). Запятнать ее - легче легкого: достаточно поразить врага со спины или же убить безоружного. А вот чтобы создать репутацию благородного героя, придется потрудиться... Создатели придумали специальную характеристику, отражающую вашу духовную и физическую сосредоточенность во время боя. Называется она "показатель энергии ки" (есть в японских боевых искусствах такой термин). Ее уровень зависит от эффективности ваших действий и прочих экстрабоевых качеств (выспался/не выспался и т.д. :)).

Особенно хочется отметить полное использование в игре Dual Shock'a: одна ручка отвечает за свободное перемещение, другая - за сложные манипуляции с мечом. Общее впечатление от системы управления достаточно благоприятное, учитывая его четкость и отлаженность в сочетании с некоторой специфичностью. Управление требует особенного внимания в боевых ситуациях, а Kengo только из них и состоит. Для того чтобы с уверенностью рассуждать о нюансах геймплея, краткого выставочного знакомства явно недостаточно. Но уже сейчас можно говорить о том, что эта работа Lightweight достойна самого пристального внимания всех ценителей атмосферных средневековых файтингов с четкой стратегической направленностью.








剣豪

Неофициальное продолжение Bushido Blade пока выглядит сыро.




Помахали катаной – и за руль!



Серия гонок Shotokou Battle уже успела прославиться на других платформах. Что ждет ее на PS2?

Как вы только что узнали, вторым проектом Genki на TGS для PS2 является достаточно любопытная гонка Shutokou Battle Zero, портированная с Dreamcast'a. Игра все еще находится в процессе разработки, тем не менее, авторы посчитали возможным продемонстрировать играбельную версию. И сказать по чести, для игры, находящейся в разработке, Shutokou Battle Zero выглядит более чем прилично. Не Gran Turismo 2000, но чем черт не шутит?... Некоторых особо придирчивых фанатов может отпугнуть тот факт, что в игре нет лицензионных машин. Ну и что, что нет - зато те, которые есть, смотрятся на все пять баллов (ну почти), опять же подчеркну, в незавершенной стадии. Да и, вообще-то, местами разработчики балансируют на грани нарушения авторских прав. Вроде бы и нет лицензии, а все равно - смотришь и видишь нормальную Toyota Supra, приглядишься - вроде бы и нет. Но в игре приглядываться некогда...

На Dreamcast Shutokou Battle Zero была игрой один на один. Еще неизвестно, добавят ли на PS2 режим с участием многих машин сразу, но пока на трассе их и так хватает. В демо-версии в роли гражданского транспорта, мирно дефилирующего по дороге, выступали некие "митсубисиподобные" авто. Пока игра производит впечатление симпатичного, но еще весьма сырого продукта, относящегося к категории гонок, не стремящихся стопроцентно следовать реальным установкам. Революции не будет, скорее, будет грамотный мейнстрим.



Когда Tekken закончился, то... (три Варианта развития событий)

В прошлый раз Namco вряд ли нужно было сильно задумываться, чем соблазнить геймеров. Алчущие толпы сами знали, чего хотят - конечно же, Tekken. А вы сомневались? На весеннем TGS альтернативы суровому мордобою были предложены слабые: ролевой проект Tales of Eternia, например, только сейчас начал приобретать законченную форму. Namco нужно было подбирать новых кандидатов на роль многообещающих хитов. И нам предложили трех возможных претендентов. Сразу оговорюсь: полный вострог продемонстрированные проекты вызвать не могут. Слишком много "но", и они особенно бросаются в глаза в свете уверенного выступления Konami.





Вариант I (ролевушно-классический): ...пришловремя Seven: The Calvary of Molmorth

Namco явно не дает покоя слава Square: последнее время именитые авторы Ridge Racer V активно взялись за исследование собственных потенциалов в создании RPG. Признаюсь, что людей, известных в Европе в первую очередь своими гонками и файтингами, трудно себе представить за прописыванием сюжетных нюансов, магических хитростей и прочих необходимых участников ролевых саг (и это даже несмотря на безусловно достойные внимания проекты Khamrai и Tales of Eternia). Стенд Namco на TGS autumn 2000 наглядно продемонстрировал, что компания хочет тягаться с авторами серии FF. Но готова - не значит "может".
Яркое мультипликационное визуальное исполнение Seven резко контрастирует с мрачной сюжетной историей о семи великих воинах, сражавшихся с армией демонов в фантастическом мире Акурариид. Честно говоря, меня немножко начинает раздражать эта японская легкомысленность в оформлении подобных проектов. Графика игры достаточно примитивна, что, разумеется, не является причиной для восторга, зато ненавязчива и легко воспринимается. Местами игра становится похожей на Final Fantasy IX, разве что в прорисованном "более от руки" стиле. Игровой процесс во многом схож с SaGA Frontier 2 и Ogre Battle для старушки SPS (не правда ли, странные сравнения для игры, предназначенной для ультрасовременной консоли?). Ассоциации с Ogre Battle (а попутно с волейболом) становятся очевидными, когда знакомишься с боевой системой игры, так называемой rotation battle system. Поскольку игра командная, то ваши семь героев располагаются в три ряда (ну я же говорю, что это волейбол) на 15 клеточках поля битвы. Каждый ход вы можете менять персонажей в вашем боевом порядке, а вот сам порядок, похоже, нет. В итоге мы имеем морально припозднившуюся ролевушку со всеми более или менее классическими элементами жанра, яркой и несложной графикой, абсолютно не соответствующей происходящему на экране. Лично я предлагаю ждать Summoner.



Вариант II (спортивно-провокационный): ...пришло время Moto GP

Специалисты в воссоздании реалистичного ощущения огромной скорости на виртуальных пространствах, Namco, в очередной раз поддтвердили тезис о том, что порт с игрового автомата на консоль играется далеко не всегда так хорошо, как хотелось бы. И это несмотря на то что у этой компании без всякого сомнения имеется колоссальный опыт общения с аркадами. На TGS был представлена играбельная версия ново... простите, старого симулятора гоночных мотоциклов, немного переработанного специально для PS2. Да, именно так - немного. Реализм и достоверность физики разработчики уверенно проигнорировали, решив, что главное - увлекательность. Что и говорить: если увлекательность снова сводится к качественному воспроизведению ощущения бешеной скорости, то спору нет - игра завораживает. Но минуты на три, не больше. Подобных проектов всегда хватало на всех консолях, но можно быть уверенным, что и в этот раз Moto GP и прочие подобные проекты найдут своих поклонников. А обладатели PS2, фактически не получив ничего нового, смогут очутиться за игральным автоматом, не вылезая из мягкого домашнего кресла. Мы же, люди критические по профессиональной обязанности, поспешили усмотреть в игре, скажем так, далеко не идеальное управление, приятно оформленные, но скучноватые треки и, чего, собственно, и требовалось, много-много быстрых-быстрых мотоциклов. Но нас это не слишком вдохновляет. Наверное, дежа вю.



Вариант III (приключенческо-оптимистичный): ...пришло время Klonoa 2: Lunatea's Veil



Ознакомившись с двумя предыдущими альтернативами, мы уже приготовились насторожиться: а верным ли путем идут японские товарищи? Не потерялись ли на тернистых путях индустрии виртуальных развлечений? К счастью, наши подозрения рассеялись после знакомства с Namco'вским продожением приключенческого action Klonoa 2. В прошлый раз этот странный длинноухий персонаж выбирался из собственного сна, обернувшегося реальностью. На этот раз разработчики закинули его в причудливый мир Лунатеи. Нормальное функционирование этой вселенной обеспечивается четырьмя магическими колоколами. Клоноа предстоит спасти Лунатею и ее обитателей от смертельной опасности - некого пятого колокола, который вот-вот готов прозвонить и этим нарушить вселенскую идиллию. Таков произвол причудливой фантазии сценариста - ничего уж не попишешь. Тем более что демонстрационная версия игры показалась нам весьма достойной внимания.

Первым делом развеялись те домыслы, которые строились вокруг того, является ли игра полностью трехмерной (как вроде бы и полагается продвинутой представительнице нового поколения) или же следует традиционной двухмерной ходилке-бродилке, схожей с первой частью Klonoa. Выяснилось, что разработчики создали нечто более соответствующее последнему предположению. "Более", потому что действие не происходит в простых и однозначных двух измерениях, а искусно симулирует 3D, добиваясь некого подобия проектов а-ля старенький Pandemonium и его сородичей. Поспешу предупредить тех, кто полагает, будто слово "трехмерный" является синонимом слов "современный" и "качественный". Трудно заподозрить создателей Klonoa 2 в лени и отсталости: создать для PS2 бездарную трехмерную игру не представляет особого труда, и, уверяю вас, в ближайшее время масса релизов подтвердит мое высказывание. Выбранный Namco стиль визуального исполнения проекта вполне отвечает поставленным задачам: создать красивую, стильную, атмосферную, немножечко безумную сказку с классным главным героем. Судя по выставочному материалу, игра получилась мультипликационная - и в плане гладкого яркого качества изображения и в плане легкого веселого игрового процесса. Как говорится, увлекает и не грузит. В Klonoa 2 гармонично сочетаются платформенные элементы (вроде обязательного прыганья/беганья), драматические повороты камеры и множество новых способностей центрального персонажа, как, например, возможность передвигаться на чем-то скейтбордоподобном или зарядить себя в пушку и выстрелить куда подальше, наблюдая быстро сменяющиеся живописные пейзажи... По интенсивности и разнообразию игра, возможно, будет напоминать Rayman 2: предусмотрена масса героев и разнообразных локаций, что бросается в глаза даже при беглом выставочном знакомстве. Судя по интересу, который вызвал Namco'вский проект на TGS, игры подобого жанра остаются востребованными и популярными. Фанатам - радость и развлечение, Namco - прибыль и прочие творческие и не очень творческие стимулы, а нам - хоть на душе спокойней.

В ПРОДАЖЕ С 30 ОКТЯБРЯ



ЧИТАЙТЕ В 21(78) НОМЕРЕ СТРАНЫ ИГР

Пираты, флибустьеры, корсары. Главная тема номера - романтические приключения на море, и не только. Главное событие месяца - выход долгожданного проекта "Корсары" российской компании Акелла. Наш эксклюзивный обзор к вашим услугам! Тему развивают впечатления от демо-версии Escape from Monkey Island и рассказ об одной из красивейших RPG в истории - Skies of Arcadia.

Sacrifice: Новое творение Дэйва Перри и его студии Shiny Entertainment еще более безумно, чем все его предыдущие произведения. У нас в руках оказалась бета-версия суперхита. Оправдывает ли Sacrifice возложенные на проект надежды?

А также:
Tony Hawk's Pro Skater 2
The Bouncer
MechWarrior IV
Silent Hill 2

Тактика:
Wizards & Warriors
Baldur's Gate II
Корсары
In Cold Blood
HomeWorld: Cataclysm

Горячий снег в Токио



Популярность экстремальных зимних видов спорта стремительно растет: Big SSX, X Games, Snowboard Heaven, опять-таки показанный на сентябрьском TGS, а теперь и Cool Boarders Code Alien от UEP Systems. Проект демонстрировался на стенде Sony в формате видеоролика. Само собой разумеется, что подобные демки специально делаются максимально эффектными, поэтому стопроцентной объективности ждать не приходится. И все равно визуальное богатство, традиционное для серии Cool Boarders, завораживает. Игровой процесс сопровождается стильной экстремальной музыкой (например, легендарные Suicidal Tendencies) и, по установившейся традиции, полон акробатических трюков и стильных графических снежных эффектов, которые на PS2 проходят просто на ура.

Тем не менее, справедливым не только для этого проекта, но и для подавляющего большинства выставленных на осенней TGS наименований будет тот факт, что революция, произошедшая в техническом обеспечении, совсем не спешит смениться революцией в качественном и жанровом исполнении игровой продукции. "Игра для PS2" - это не синоним "кардинально нового гениального проекта". Здесь возможна только постепенная эволюция, а пока эйфория от новых возможностей новой консоли спадает, становится очевидным, что в большинстве случаев штампуется мейнстримная продукция для старой SPS в новом графическом качестве (замечу, что огромное количество игр является сиквелами!), и, как говорится, отдельные яркие прорывы вроде Z.O.E. только подтверждают правило. Как и всегда в жизни, настоящие изменения происходят постепенно. Освещенный нами набор выставленных на TGS autumn 2000 проектов наглядно подтверждает, что ситуация на рынке игровой индустрии противоречива и сложна, но разбираться в ней не только сложно, но и интересно. Потому что вступать в новую эпоху всегда интересно...





















Cool Boarders Code Alien вскоре вступит в конкурентную борьбу с целым рядом подобных проектов.





Неожиданность. На этот раз приятная

Всем известно, что на TGS autumn 2000 от Sony ждали двух вещей: Dark Cloud и Gran Turismo 2000 (на выставке игра была переименована в Gran Turismo 2000 A Spec, а для Gran Turismo 3). И того и другого дождались. Причем второе представлено на выставке. И вдруг оказалось, что в этой претенциозной обойме игр совершеннно неожиданным образом объявился некто третий. Самое любопытное, что он оказался совсем не лишним. Речь идет о Sky Gunner - чисто японском анимационном (в смысле мультипликационного характера) шутере. Ладно бы это был простой малобюджетный довесок, чтобы разбавить угрюмую парочку потенциальных хитов. Sky Gunner ни с того ни с сего предложил внести некоторые новаторские элементы в жанр, находящийся в глубоком застое последние n-лет (по моему скромному мнению, с самого момента зарождения :)). Нововведения заключаются в необычных возможностях управления дирижаблем главного персонажа. Прицел может перемещаться не только в вертикальной плоскости, но и в глубь и даже за пределы экрана. Такого мы еще не встречали. Но "шапочного" выставочного ознакомления с игрой, естественно, мало, чтобы определить, станет ли это новшество действительно событием для жанра и в какой степени оно влияет на игровой процесс. Ну уже сейчас очевидно, что идея, воплощенная в Sky Gunner, свежая и интересная. Графика проекта не безупречна, но достаточно симпатична. Огорчают легкие притормаживания в районах, особенно насыщенных действием (движущимися персонажами и спецэффектами вроде взрывов). Уж чего-чего, а такого безобразия от разработчиков не ожидал. Исправляйте, ребята, пока еще есть шанс. А мы проверим.

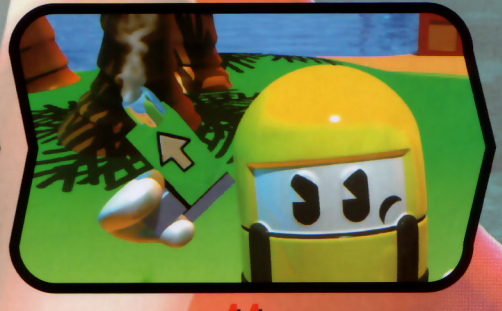
SG определенно понравится любителям anime.

ОБЗОР

24	Tenchu 2	24
28	Dino Crisis 2	28
30	Star Trek Invasion	30
34	THPS 2	34
	Sno-Cross Championship Racing	
40		40
44	Team Buddies	44



28



44

1. Таких игр не бывает.
2. Полный провал по всем статьям.
3. Тихий ужас, в который хоть как-то еще можно играть.
4. Уровень ниже среднего.
5. По всем параметрам средняя игра.
6. Более-менее приличная игра, отставшая от своих конкурентов на пару лет.
7. Хорошая игра с мелкими недостатками.
8. Очень хорошая игра.
9. Почти идеальный продукт, который можно рекомендовать широкому кругу игроков.
10. Недостижимый идеал, к которому всем нужно стремиться.

Графика: оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

Звук: оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

Gameplay: оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

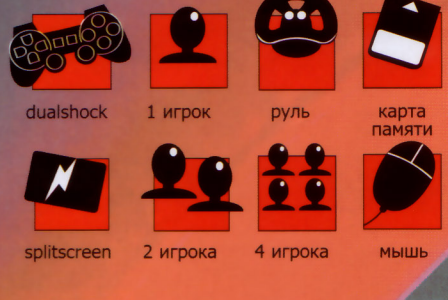
Оригинальность: насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.

Используемые обозначения

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

5.0



Tenchu II: Birth of the Assassins



В не столь далеком 1998 году вышла одна из самых оригинальных и во многом новаторских игр, а именно Tenchu. Без лишнего приукрашивания можно сказать, что Activision и Sony удалось создать отличную игру про ниндзя, в которой основой были терпение и незаметность — довольно редкие черты для видеоигр.

Двумя годами позже Activision, обновив многие элементы игрового процесса и добавив множество других, выпустила в свет Tenchu II: Birth of the Assassins. И похоже, эта игра, несмотря на естественную ограниченность в области графики, стала очередным драгоценным камнем в короне PlayStation.

Вторую часть саги про самых незаметных убийц никак нельзя охарактеризовать словами «короткая» или «бессюжетная». Подобные слова применимы лишь для первой части, но никак не для второй. В Birth of the Assassins идет повествование в виде мувиков и внутриигровых сцен на протяжении всей игры. Вам рассказывают о падении Дома Gohda, о рассвете нового «злого» клана ниндзя Burning Dawn, и все это для того, чтобы вы почувствовали себя как бы внутри игры и не просто управляли бы одним из персонажей, а жили им. И самое потрясающее состоит в том, что это удается.

Сюжетные повествования «врезаются» в игровой процесс почти постоянно: каждый уровень начинается и заканчивается мувиком, каждому сражению с боссом предшествует сценка, иногда бывают даже сцены между двумя мувиками, которые могут затянуться на несколько минут. Не советую пропускать эти повествования, поскольку через них вы узнаете истории главных героев — Рикимару, Айаме и Татсумару, а истории у всех троих совершенно разные. Кстати, чтобы узнать все подробности сюжета, вам нужно пройти игру за всех троих. Учитывая, что за Рикимару и Айаме вам придется пройти по 10 миссий, а за Татсумару еще семь, получается очень длинная, насыщенная сюжетом игра. В этом Tenchu II намного обходит своего предшественника.

По части игрового процесса все хорошее из первой игры также хорошо и во второй. Все нововведения ни в коей мере не портят процесс, а даже органично дополняют его. Каждый из персонажей обладает большим количеством движений, что напрямую отражается на красоте битв.

Разработчики игры поступили мудро, решив не менять основу став-

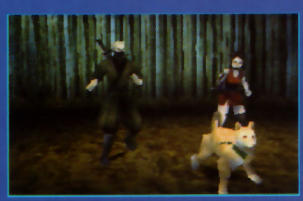
Ваш персонаж — ниндзя, натренированный на скрытность и смертоносность, поэтому используйте все трюки из вашего рукава: бегайте, прячьтесь, нападайте из тени и туда же возвращайтесь. И не забывайте: чем лучше и незаметнее вы действуете, тем выше ваш счет.



Жанр: adventure
Издатель/ Разработчик: Activision/ Acquire
Количество игроков: 1

шей хитом игры и лишь добавив новые аспекты. Выберете ли вы Айаме с ее двумя ножами или Рикимару, вооруженного катаной, цель игры не меняется: двигайтесь осторожно и незаметно, убивайте тихо и выполняйте вашу задачу, какой бы она не была.

Новые элементы, добавленные в игру, являются вполне естественными. Первое, что, несомненно, напрашивалось в новой игре — это новые приспособления для ниндзя. Теперь вы можете использовать ослепляющую пыль, которая делает противников легкой добычей, или специальные магические листья, которые переносят вас за спину противнику. Отравленные стрелы, мины и некоторые другие «вкусности» органично дополняют существующий арсенал, давая вам больше вариантов действий. Вы можете подбирать эти предметы с трупов поверженных врагов или получать за выполнение миссии на «отлично». Большое количество разнообразных методов насаживания врагов на металл делает прохождение уровней сродни заправскому голливудскому фильму. Здесь есть все, что душеньке угодно: атаки сверху, с разворота, сбоку, а также комбинации движений. Кстати, не забыть бы упомянуть, что теперь крюк с веревкой можно закреплять только на краю крыши и нигде более. Так сказать, хватит прыгать вдоль улицы, пользуясь не ногами, а длинной веревкой.

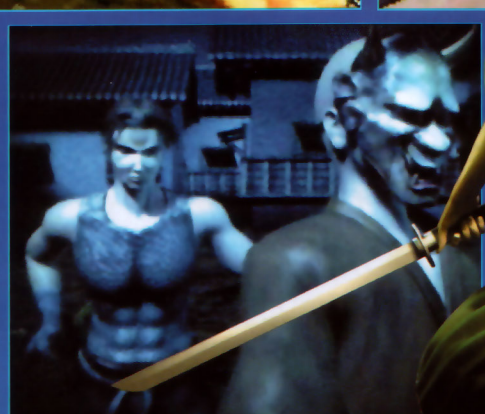


Возможно, одним из самых значительных нововведений является возможность плавать. Ух, сколько же тактических вариантов дает эта возможность, например, подобраться к врагу, стоящему на пирсе, из воды и, тихонько прирезав его, скинуть бренное тело в ту же воду. Добрые разработчики даже дали возможность дышать под водой при помощи трубочки. Но есть в этом прелестном деле одна маленькая, но очень противная загвоздка: персонаж плюхается в воду с таким звуком, что любой стражник в многометровом радиусе это замечает. Поэтому если есть выбор, идти ли в воду или по суше, обычно выбор падает на сушу. В общем, хотели как лучше...





Несмотря на то, что графически данная игра практически не изменилась, выглядит она достаточно хорошо.



Но, пожалуй, наиболее интересной составляющей обеих частей Tenchu является система битв. Если вы считаете правильным открытый бой один на один, вам придется пересматривать свои взгляды. В Tenchu открытый бой в большинстве случаев приводит к смерти персонажа. Все-таки учитывайте, что ваш персонаж — ниндзя, натренированный на скрытность и смертоносность, поэтому используйте все трюки из вашего рукава: бегайте, прячьтесь, нападайте из тени и туда же возвращайтесь. Учтите, что противники против вас будут использовать почти такие же средства, так что главный девиз пионеров здесь тоже играет важную роль. И не забывайте: чем лучше и незаметнее вы действуете, тем выше ваш счет и тем лучше предметы достанутся вам по окончании очередной миссии.

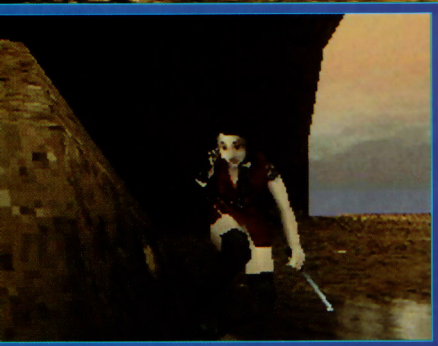
Плавно перейдем к разговору о боссах, которых во второй части стало намного больше. Боссы будут вам встречаться в конце каждого уровня, и с каждым новым уровнем они будут становиться умнее, быстрее и злее. Кроме того, у них будет повышаться уровень экипированности, то есть в каждой новой миссии против вас будут использоваться все более мощные вещицы из арсенала ниндзя. Самое плохое состоит в том, что вам не дают записаться перед сражением с боссом, посему, проиграв его, вы вынуждены проходить уровень заново. А вот тут возникает пренеприятная особенность: с каждым повторным заходом на уровень вы будете получать меньше полезных вещей, а качество врагов будет расти. Вроде бы должно быть наоборот: чем хуже играешь, тем проще враги, но не судьба... Вероятно, к концу игры каждый будет уже хорошо натренированным ниндзя с отличными рефлексами.

В Tenchu 2 нас порадуют не только игровым процессом, но и историей, рассказанной с помощью видеороликов.

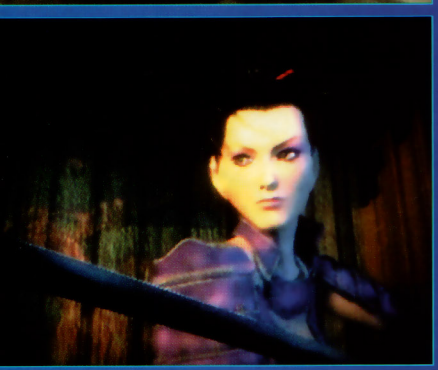


Кстати, обратной стороной увеличения способностей персонажа является улучшение интеллекта врагов, которые теперь замечают лежащие на земле тела. Я не случайно упомянул ранее про сбрасывание тела в воду. Это еще одно нововведение второй части, заставляющее вас еще больше попотеть. Если встать со стороны головы лежащего на земле тела и нажать комбинацию R2 и «Круг», можно взять этот труп и оттащить его в какой-нибудь неприметный уголок, где его найдут разве что мухи. Вот только найти правильное положение относительно трупа крайне сложно. Я уж не знаю, из каких соображений это было усложнено, но иногда бывают моменты, когда по











пять минут стоишь над телом, пытаясь его схватить...

Я думаю, надо сказать пару слов и о графике игры. Вся суть Tenchu состоит в передвижении из одного темного угла в другой, прятании за стенами и резании глоток. Последнее оформлено на высшем уровне с применением различных камер, показывающих сие событие. На экране льются реки крови, причем все это в некотором смысле смакуется, однако негативной реакции не вызывает. Уровни стали намного протяженнее в пространстве, и большая часть из них располагается на свежем воздухе. К сожалению, здесь просматривается ограниченность PlayStation в области графики. Даже учитывая увеличившуюся дальность просмотра, вы все равно не увидите всего.

На самом деле, это не важно, поскольку вам все равно будет некогда разглядывать горизонт, кроме того, такая ограниченность дает некий элемент неожиданности, заставляя вас действовать еще осторожнее. Если не видно, что находится впереди, лучше идти потише.

Модели всех персонажей нареканий не вызывают. Они хорошо детализированы, их форма приближена к человеческой, а их движения не вызывают чувства отвращения. Пожалуй, персонажи немного сглаживают впечатление от низкополигонального окружения, хотя не стоит забывать, что это первое поколение PlayStation, а мы уже видели более «крутую» графику на новых высокотехнологичных приставках.

Ну, и наконец, к вопросу о звуковых эффектах и музыке. Большая часть звуков, которые вы услышите в игре, зависит от показаний счетчика «тишины». «Кто там?» или «Нас атакуют!» — вот то, что вы в основном будете слышать на протяжении всей игры. Не считая этих выкриков, свиста стрел и предсмертных хрипов, Tenchu — тихая игра, и этим она хороша.

Что касается музыки, остались национальные японские мотивы, но если в первой части они были тихими, медленными и несколько пугающими, то здесь используются напряженные и несколько громковатые вариации. Скажем так, музыка первой части давала лучшую атмосферу смерти, появляющейся из ниоткуда, но это не значит, что во второй части все уж совсем так плохо, просто несколько необычно.

Резюмируя все вышесказанное, приходим к выводу, что Tenchu II: Birth of the Assassins является великолепной игрой и займет подобающее ей место в истории PlayStation. Конечно, игра не идеальна, но жизненный опыт говорит нам, что достичь идеала практически невозможно. Все замеченные недостатки с лихвой покрываются многочисленными достоинствами, причем не просто покрываются, а, скорее, просто сводятся на нет. В общем, эта игра — бальзам на душу закоренелым ниндзя и отличное пособие для начинающих. С гордостью крепим ярлык «Must have» и кидаем клич: «Даешь высокое место в чартах Tenchu II: Birth of the Assassins!».



Большая часть уровней в Tenchu 2 располагается на свежем воздухе. Но по техническим причинам разглядеть все детали пейзажа вам не удастся.

Данила Стрелков

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Все замеченные в этой игре недостатки с лихвой покрываются ее многочисленными достоинствами. В общем, эта игра — бальзам на душу закоренелым ниндзя и отличное пособие для начинающих. С гордостью крепим ярлык «Must have» и рекомендуем всем игрокам.

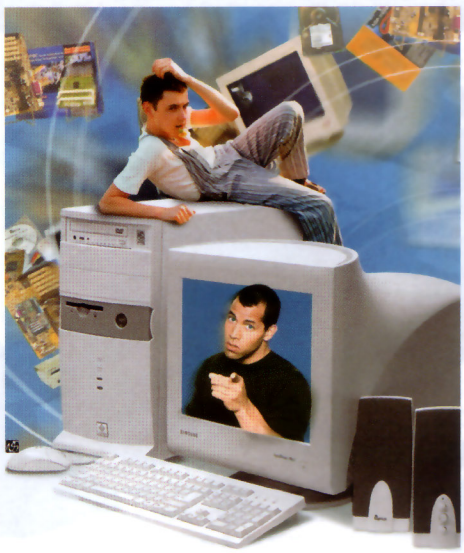
ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	9
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

8.5

СЛОВО РЕДАКТОРА

Несмотря на некоторые проблемы с управлением, камерой и графикой Tenchu 2 можно смело назвать удачной игрой, которую можно любому смело приобретать в свою коллекцию. К тому же, других таких игр сегодня на рынке нет.







Что нужно крутому юзеру? **Крутой компьютер!** **И выход в интернет...**

intel inside
pentium® III

ТСМ "Extreme GTx"

Домашний компьютер

на базе оригинального процессора Intel® Pentium®III
с тактовой частотой 733 МГц - лучший выбор для работы в интернет и игр.

Путь к новым возможностям Internet

ТЕХМАРКЕТ
ДИДЖИТАЛ

ст. м. "Динамо", ул. 8 Марта, д.10 (095) 723-81-30
ст. м. "Красносельская", ул. Русаковская, д.2/1 (095) 264-12-34, 264-13-33
ст. м. "Каховская", Симферопольский б-р, д.20а (095) 310-61-00
ст. м. "Сокол", ул. Новопесчаная, д. 11 (095) 157-53-92, 157-42-83
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№14 "Вычислительная техника", (095) 974-63-37
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№18 "Электротехника",(095) 974-60-10
ст. м. "Савеловская", ВКЦ "Савеловский" павильон D-20, D-38 (095) 784-64-85
ст. м. "Полежаевская", Хорошевское ш., д. 72, корп.1 (095) 941-01-76, 940 23 22
ст. м. "Дмитровская", ул. Башиловская, д.29/27 (095) 257-82-68

Корпоративный отдел: (095) 723-81-26 **e-mail:** corp@techmarket.ru
Дилерский отдел: (095) 214-20-17 **e-mail:** opt@techmarket.ru
Сервис центр "Техмаркет Компьютерс", 1-я ул. 8 Марта, д.3 (095) 214-3162
WEB - сайт: www. techmarket.ru прайс-лист на все оборудование
E-mail: office@techmarket.ru

Игровой компьютерный клуб "Техмаркет"
ст. м. "Дмитровская", ул.Башиловская, д.29 (095)257-82-68

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ ТСМ на базе оригинального процессора Intel® Pentium®III в штучной упаковке.

Компьютер **ТСМ "Extreme GTx"** - предназначен для решения задач, требующих значительных вычислительных ресурсов. Он сочетает в себе высокий уровень производительности и лучшие технологические достижения компьютерной индустрии. ПК **ТСМ "Extreme GTx"** обладает широкими возможностями для работы со средствами мультимедиа, разнообразной творческой деятельности, разработки богатых по содержанию Web-узлов, а также может использоваться в роли высококлассной игровой станции. Компьютеры **ТСМ "Extreme GTx"** проходят обязательный многоступенчатый контроль качества на всех этапах производства в соответствии с международными стандартами. Все компьютеры удовлетворяют требованиям стандарта безопасности, а также гигиеническим нормам.

Желаете сэкономить время?

www.5000.ru

Посетите наш Интернет магазин. Здесь Вы можете сделать заказ, который Вам доставят в офис или домой.

ФИЛИАЛ:
Великий Новгород "Техмаркет Новгород" ул. Новолучанская, д.10
(816-22)-7-43-98, (816-2)-13-73-73, (816-2)-13-77-00

НАШИ ДИЛЕРЫ:

Ярославль "Скан" (0852) 30-2514,22-5711 г. Ярославль, ул. Первомайская, д. 7а
Уфа "Форте-ВД" (3472) 37-9606 г. Уфа, Проспект Октября 56
Иркутск "Атон" (3952) 51-0545, 51-1745 г. Иркутск ул. Лермонтова, 130, корп. 2 офис 310
Челябинск Компьютерный салон "Альт" (3512) 66-5062 г. Челябинск, Проспект Ленина 35
Казань "Logic Systems" (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1092 г. Казань, Б. Красная д. 34
Красноярск "Индекс" (3912) 27-9887, 65-0372 г. Красноярск, ул. Парижской Коммуны 33, 4 эт.,К.424
Ярославль Компьютерный салон "XXI век" (0852) 30-8888, 30-4677 г. Ярославль, ул. Совтская 7а
Владивосток "Ака-Компьютерс" (4232) 30-0219, 22-9924 г. Владивосток, ул. Светланская 85
Казань "Мэлт" (8432) 64-2830, 38-4052 г. Казань, Кремлевская 18
Якутск "Сибирская компания системной интеграции" (4112) 24-1164 г. Якутск, ул. Октябрьская 26/1-56
Липецк "Роскомпьютер" (0742) 24-55-21, 24-66-35 г. Липецк, Площадь Плеханова д.1
Южно-Сахалинск "Орбита" (4242) 42-58-11 г. Южно-Сахалинск, ул. Емельянова, д 34а
Екатеринбург "Мегабор" (3432) 22-70-51, 22-46-44 г.Екатеринбург, ул. Степана Разина, 109а, оф.732
Красноярск "Синтез-Н" (3912) 23-8379, 27-5748 г.Красноярск Проспект Мира, 36,оф.510
Барнаул "Мэйпл" (3852) 36-4575 г.Барнаул Ул, молодежная 3,оф.9
Ростов-на-Дону НПП "ГеРо" (8632) 90-7200, -01, -02,-03, 66-5256
г.Ростов-на-Дону, ул.Пушкинская 70, оф.107
Екатеринбург Компания АСП (3432) 706-705 г.Екатеринбург, ул.Луначарского 36
Омск Сибирский медведь-компьютер (3812) 30-1210, 30-6693 г.Омск, ул.Ленина 48

Бесплатная

гарантия 2 года
доставка по Москве
техническая поддержка

Логотипы Intel и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation

Спортивные игры всегда в фаворе у разработчиков. Не могу поручиться на все сто, но подозреваю, что корнями данное явление уходит на Американский континент. Все знают, что янки любят спорт.



Sno-Cross Championship Racing



Жанр: sport
Издатель/Разработчик: Crave Entertainment/USD
Количество игроков: 1-2



В Америке спорт — это модно, на спорт местный покупатель денег жалеть не будет. «При чем здесь американцы?» — спросите вы. А при том, что на англоязычном рынке видеоигр США является крупнейшим игроком и законодателем мировой моды. Что скрывать, в Старом Свете играют по большей части в игры американских разработчиков или игры, переведенные с японского и сумевшие грамотно продаться. А где? Правильно, в США. «Тогда при чем здесь Европа?» — спросите вы. А при том, что SnoCross — игра европейская, но сумевшая добиться мирового успеха, и я горжусь этим.

Гонки на снегоходах — жанр относительно новый и пока еще слабо представленный играми. Кроме прошлогоднего триумфа Electronic Arts — Sled Storm — у Crave сейчас нет конкурентов, но даже если бы были, то им пришлось бы несладко. Начну с козыря самого очевидного, скажем так, бросающегося в глаза, то есть с графики. Сколько бы ни твердили игровые издания о вконец изнасилованной PSX, о невозможности дальнейшего совершенствования, о «точке теоретического предела» и т.д., а программистам все еще удается удивить нас. Качественная работа, качественная до последних мелочей. Отменные трассы и достойные их бэкграунды. Наконец-то появилась гонка, где нас порадовали более-менее приличным исполнением фонов. Увы, избавиться от пикселей на PSX еще никому толком не удавалось, но в SnoCross на окружающий мир уже можно взглянуть без усмешки или содрогания. Даже елки, извечный бич зимних игр, выглядят вполне достойно. На пять с плюсом реализован алго-



Более чем приличная графика — одна из самых сильных сторон этой интересной игры от молодого издательства Crave Entertainment.

Гонки на снегоходах — жанр новый и пока еще слабо представленный играми. Кроме прошлогоднего Sled Storm у Crave сейчас нет конкурентов, но даже если бы были, то им пришлось бы несладко.

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Снегоход — это не только средство передвижения егерей и развлечение для новых русских, это еще и чертовски удачная основа для видеоигр, если взяться с умом.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	9
ЗВУК	5
УПРАВЛЕНИЕ	6
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

7.5

СЛОВО РЕДАКТОРА

На удивление качественная гонка на снегоходах с ужасным звуковым сопровождением.

ритм управления камерой. Хорошо переданы неровности трассы, совсем не напрягаясь, можно почувствовать себя на бездорожье, при этом камера не забывает и про гонщика. При виде от третьего лица графический движок без видимых усилий справляется с поворотами дороги и кульбитами снегохода, практически все время давая адекватный обзор (за исключением пары малосъедобных ракурсов, вызывавших в памяти работы классика Норштейна).

Вид же от первого лица порадовал не столько исполнением, сколько оформлением. Удивительно, но USD (Unique Development Studio расшифровывается, если кому интересно) решила показать на телеэкране руль и приборную доску снегохода, что привело меня в совершеннейший восторг. Не знаю, как вы, а лично я в детстве мечтал не столько о собственной машине, сколько о том, чтобы у меня был свой настоящий руль. Можно сказать, теперь моя мечта сбылась. Кстати, я ведь еще не сказал про снегоходы, а они выглядят просто намного лучше, чем что-либо еще в SnoCross. Я не могу назвать точного количества полигонов, использованных при создании модели, но невооруженным глазом видно — их немало. А еще после аварий и столкновений на корпусе вашей машины будут появляться повреждения. А еще в мире SnoCross есть день и ночь. А еще снег, много-много снега, и меню, много-много стильных меню. Впрочем, рассказа о меню сегодня не будет. Во-первых, вы и сами во всем разберетесь (ну не о Load же и Save Game мне вам рассказывать). Во-вторых, объем статьи ограничен, а у нас еще целая уйма куда более увлекательных тем для разговора. Вот, например, давайте я вам расскажу что-нибудь о режимах игры, правда, не обо всех, но не потому что я такой негодяй, а потому что вариации игры, представленные в SnoCross, стандартны и знакомы каждому видевшему хоть одну гонку на PSX. Говоря конкретнее, это Championship, Time Trial и Single Race. Согласитесь, комментировать здесь особенно нечего. Вот разве что не удержусь и разглашу буржуйскую до мозга костей сущность чемпионата. USD поставила состязания снегоходов на коммерческую основу — это значит, что за успехи в SnoCross платят виртуальные деньги. А раз есть деньги, то логично предположить, что их на что-то можно тратить, собственно, так оно и есть. Тратить честно заработанную копейку можно на усовершенствование снегохода. Модернизации поддаются несколько агрегатов: передняя и задняя подвеска, лыжа, гусеница (как у трактора) и двигатель. Как опытный гонщик позволю себе совет: первым делом вкладывайте деньги в управление (подвеска, лыжи). Разбить заработанный двухчасовым сидением у телевизора навороченный движок, не вписавшись в поворот, проще простого. А за ремонт, между прочим, тоже денежку берут, и немаленькую.

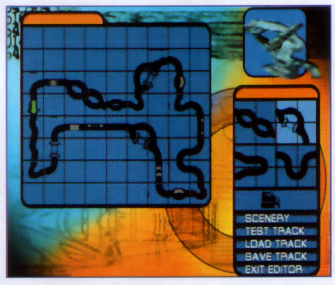






Благодаря отличной работе художников и дизайнеров, создателям SCCR удалось на каждой из трасс создать свою собственную неповторимую атмосферу.

А теперь обратимся к философским материям: зачем нам нужен апгрейд? Правильно, чтобы победить. А вот для чего нам нужна победа? Опять же банально, но от этого не менее верно, чтобы полноценно пройти игру. Четыре снегохода, четыре трассы, три режима игры — как вы думаете, что это? Это то, что USD дает игроку изначально. Хотите получить остальное? Вперед на чемпионат! А иначе никак, хоть джойстиком об пол. Теперь вам стала понятна вся буржуйская сущность игры? То-то же! Что ж, посмотрим, что нас ждет. Дополнительными трассами USD меня соблазнить не удалось, мне и начальных четырех хватало (Аспен, Кируна, Калгари и Мурманск). К тому же, было бы чем соблазнять. Закрытых трасс всего три: Китцбухель, Нагано и Мюнхен. Прямо скажем, негусто, есть, правда, встроенный редактор уровней. Впрочем, об этом мы еще успеем. Гораздо более действенным стимулятором для игрока, нежели дополнительные этапы, являются новые снегоходы. Соревнования в SnoCross проводятся в трех категориях, подразделяющихся в соответствии с объемом двигателя: 500cm^3, 600cm^3 и 700cm^3. В каждом классе — четыре машины, что в общем итоге дает двенадцать. Неплохо. Кстати, если кому интересно, прообразом виртуальных агрегатов были снегоходы фирмы Yamaha. Однако снегоходы — это еще не все, дивиденды от выигранного чемпионата ими не ограничиваются, в качестве дополнительного стимула после очередной победы вам откроются новые режимы игры. Среди них есть как откровенно скучные и бесполезные (вроде возможности менять время суток в Single Race), так и довольно увлекательные. Под последними я имел в виду Hill Climbing — совершенно безумное действо, цель которого — как можно выше взобраться на очень крутую (порядка 70 градусов) горку, предварительно хорошенько разогнав снегоход. В принципе, на этом разбор игрового процесса можно закончить, осталось только рассказать про редактор уровней. На самом деле, несмотря на громкое, почти PC'шное название, это всего лишь конструктор. Двадцать фрагментов трассы, которые игрок волен соединить по своему усмотрению. Сделать что-либо серьезное не получится, но вот состряпать веселенький трек для состязаний с товарищем вполне можно.





Вот, в принципе, и все, что я хотел вам сказать о SnoCross. Принципиально не буду давать никаких рекомендаций. Тем более что ничего сверх уже написанного я добавить не смогу, а выводы, я уверен, вы умеете делать и сами. Ну, на крайний случай смотрите слово редактора, он не обманет.

Ковалев
<happosai@mail.ru>

> **За успехи в SnoCross платят виртуальные деньги. А раз есть деньги, то логично предположить, что их на что-то можно тратить, собственно, так оно и есть.**

Tony Hawk's Pro Skater 2



«Жизнь скучна... Сколько можно сидеть, учиться, нервничать, работать? Сколько можно быть разумным, рациональным, расчетливым, прагматичным? Разве можно, сидя дома над лупыми бумажками, почувствовать пульс, биение жизни, настоящей жизни, которая проходит совсем рядом с нами? Нет, нет и еще раз нет. Жизнь — это движение. Жизнь — это звучит экстремально. Жизнь — это скейтборд!»

Жанр: симулятор скейтборда
Издатель/Разработчик: Square/Square
Количество игроков: 1
Альтернатива: Parasite Eve

Еще первая часть Tony Hawk's Pro Skater произвела на игровую общественность незабываемое впечатление. По тем временам это был самый лучший симулятор скейтборда на PlayStation, да и сейчас он остается живой классикой жанра. Поэтому вполне понятно, почему даже несмотря на некоторые имевшиеся в нем недочеты (nobody's perfect...) фанаты с нетерпением ждали его достойного продолжения. Тогда я к ним не отно- сился, поэтому ни о чем подобном даже не думал. Но человеческим взглядам свойственно с течением времени меняться, причем меняться под воздействием конкретных обстоятельств. В их роли выступил для многих долгожданный сиквел от уважаемой компании Neversoft. Tony Hawk's Pro Skater 2 — прошу любить и жаловать.



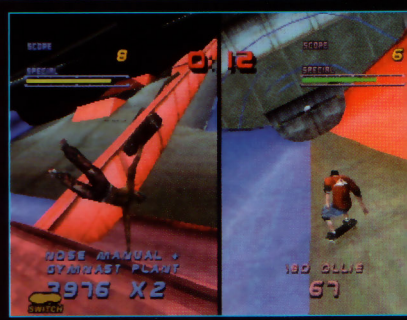






К одной из главных характеристик THPS 2 можно смело отнести стильность, проявляющуюся практически во всех элементах игры: от графики до звукового оформления. Пожалуй, первое, на что обращаешь внимание (и не только потому, что с этого все начинается!), приступая к игровому процессу, — это выбор и дизайн персонажей. Помимо новых скейтбордистов в игру перекочевали практически все профессионалы из первой части, представ на суд зрителей в весьма «проапгрейденном» виде, так что соскучившихся по физиономиям Стива Кабальеро и Родни Маллена прошу не беспокоиться — все на месте. Для владеющих языком Шекспира будет любопытной краткая биография, которой снабжены все персонажи и которая поясняет, как они дошли до такой жизни. Кроме того, добавлена опция, позволяющая игроку создавать своего собственного героя с полагающимся для этого режима изменяемым набором характеристик, моделей и скинов. Достаточно сильные изменения — в лучшую сторону — претерпел и общий дизайн игры, всевозможные менюшки и настройки обзавелись массой фотографий, видеовставок и тому подобных прелестей.

Основной кайф игровому процессу придают тщательно продуманные режимы как одиночной, так и multiplayer-игры (описывать и перечислять их не так интересно, как разбираться в их тонкостях самому, а я не хочу никому портить удовольствие!). В THPS 2 все сделано для того, чтобы максимально разнообразить и продлить удовольствие, получаемое от игры. Разработчики включили массу новых шикарных трюков и комбинаций, большинство



из которых достаточно сложны для выполнения с первого раза, но столь увлекательны, что хочется их освоить. Это было бы просто невозможно без четкого, отзывчивого, но непростого управления. В THPS имеются огромные детализирован-

ные уровни, отлично приспособленные для всех доступных видов соревнований. Особенно хочется выделить самую классную опцию: возможность самому строить арены и территории любой сложности. Эта возможность выполнена на очень доступном и понятном уровне, ну а для самых ленивых включен дополнительный набор карт.

Графическое оформление игры вызывает исключительно чувство глубокого уважения и признательности к разработчикам, которые в эпоху заката PlayStation, когда у многих создается впечатление, будто все возможности «японской старушки» уже давно исчерпаны, находят силы и терпение настолько качественно прорабатывать визуальное исполнение своего проекта, что халтурная работа множества других авторов становится очевидна. Нет, не перевелись еще таланты, творящие для самой популярной в России платформы! Графика Tony Hawk's Pro Skater 2 отличается богатой, яркой палитрой, реалистичными мягкими цветами, замечательными детализированными текстурами. Системные ресурсы консо-

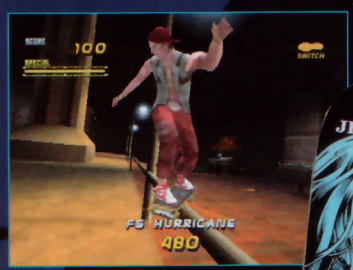
Уровни, как уже говорилось, огромны и красивы. Модели скейтбордистов и их анимация сделана чрезвычайно живо и реалистично, не вызывая никаких претензий относительно неестественных поз и движений. Одним словом, визуальное исполнение игры выполнено просто на славу! Достойный пример для подражания, однозначно...

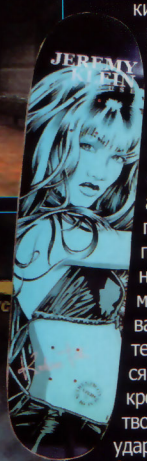
Не отстает от графики и звуковое сопровождение. Первая часть THPS 2 имела достаточно заунывный однообразный саундтрэк совершенно однопланных музыкальных ко-

этническими узорами, со стильными косичками-дредами на голове и с видавшей виды роликовой доской под мышкой. Тем не менее, ребята из Neversoft припасли для нас оч-ч-ч-ень именитые команды. Судите сами: Naughty By Nature, Powerman 5000, Rage Against the Machine, Dub Pistols, Papa Roach, Anthrax (с вещью Public Enemy (!)) and Bad Religion. По духу все выбранные группы, можно сказать, альтернативны и неформальны, а подобранные композиции для многих стали классикой. Под игровой процесс подходит просто отлично. Лично я



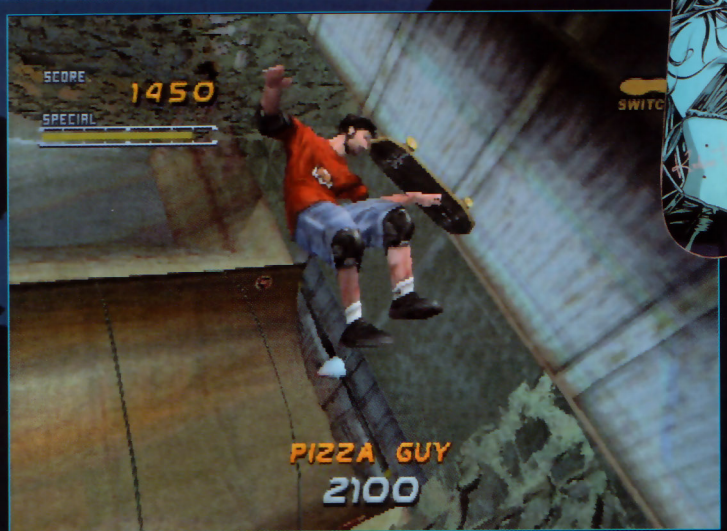
Основной кайф игровому процессу придают тщательно продуманные режимы как одиночной, так и multiplayer-игры. В THPS 2 все сделано для того, чтобы максимально разнообразить и продлить удовольствие, получаемое от игры.





конкретно протащился под классический трек от любимой «Машинки» и был вполне доволен жизнью. И, естественно, самой игрой, давшей мне такую возможность.

По концептуальности бэкграундовый звук не отстает от музыки: отличные атмосферные звуки (машины, поезда, голос диктора и т.д.) прекрасно сочетаются с главным и основным Звуком (прямо так — с большой буквы) от вашего скейтборда. Его характеристики реалистично меняются от качества поверхности, кроме того, слышится множество всяческих скрипов, звонов, ударов, позвякиваний и тому подобных скрежетаний :), нарушающих монотонный шорох роликовых колес. Чуть не забыл про замечательный «шмяк!!!», раздающийся всякий раз, когда вашего героя подвел вестибулярный аппарат. Не его, разумеется, а ваш. В конечном итоге, хочется отметить, что в THPS 2 звук наконец-то перестал болтаться где-то на задворках и полноценно участвует в создании игрового процесса.





ли практически не расходуются на неуместные в данном контексте новомодные спецэффекты, за счет этого игра поддерживает постоянную высокую скорость даже во время split screen multiplayer'а, а куча симпатичных мелочей вроде граффити и т.д. неизменно радует глаз.

манд, которые при долгом прослушивании вызывали легкую головную боль. Какой-то добрый человек донес эту информацию до разработчиков, и они «внесли необходимые коррективы». Результатом корректив стал навороченный коктейль из n-ного числа довольно-таки разных по стилю групп, каждая из которых тем или иным образом любима теми, кого господа разработчики относят к современной неформальной/экстремальной/андеграундной молодежи, увлекающейся скейтбордом. Насколько эти представления совпали с реальностью — сами поинтересуйтесь у какого-нибудь московского паренька в штанах-трубах цвета хаки, тертой майке неестественно яркого цвета с

Tony Hawk's Pro Skater 2, как вы уже поняли, относится к той, к несчастью, немногочисленной категории игр для PlayStation, которые составляют элитарную продукцию для консоли. У Neversoft получилось создать великолепный, действительно экстремальный скейтбордистский проект, который достоин вашего внимания. В конце концов, даже если вы не интересуетесь проблемами типа «как проехать по перилам моста над Москвой-рекой на ребре скейтборда», вам стоит познакомиться с THPS 2. Просто потому, что это действительно очень хорошая, качественная игра.

Иван Напреенко

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Великолепная игра, однозначный лидер в своем жанре. Богатейший игровой процесс в сочетании с общей стилистической выдержанностью и блестящим графическим исполнением дают результат, близкий к совершенству. Лично я мечтаю дождаться порта игры на какую-нибудь более мощную консоль. P.S.: Рекомендация для фанатов скейтборда: купить в 2 экземплярах: один — для игры, другой — на стенку ;).

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	10
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	9
GAMEPLAY	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8

9.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Одна из самых лучших игр года для любой из платформ. Великолепный, затягивающий игровой процесс, отличная графика и анимация, а также отзывчивое управление сделали из "обычного" симулятора скейтбординга настоящий феномен индустрии видеоигр. Рекомендуется всем!

Star Trek: Invasion!

Вот уже приблизительно три года, как Psygnosis удерживает лидирующее положение на ниве аркадных космических симуляторов со своим етищем Colony Wars. но, как вы помните, первые ве части серии, несмотря а отличную графику, страдали одной и той же болезнью, а именно излишней усложненностью.



Жанр: космический симулятор
Издатель/Разработчик: Infogrames /Warthog
Количество игроков: 1
Альтернатива:



Из-за этой самой сложности даже самые опытные ветераны Wing Commander'а могли надолго засесть при прохождении какой-нибудь занудной миссии сопровождения. К счастью, в Psygnosis то ли одумались, а может, послушались добрых советов, но последняя часть эпопеи колониальных войн оказалась намного лучше своих предшественников. Наконец-то был достигнут более или менее нормальный баланс между игровым процессом и внешним обликом игры.

Действительно, графика в Red Sun была отшлифована практически до совершенства, а самое главное, стало возможным при этом играть и даже получать удовольствие. Однако игра оказалась довольно быстро пройдена, а игровое сообщество жаждало свежих космических развлечений. Вот тут-то и появился на свет божий новый 3D space-shooter Star Trek: Invasion!, разработанный амбициозной компанией Warthog. Британская игровая пресса уже давно подогревала интерес к этому потенциально успешному проекту, подкармливая публику чрезвычайно красивыми screenshot'ами. Некоторые обозреватели даже пророчили ей стать убийцей «Красного Солнца». Увы, все наши самые лучшие ожидания пошли прахом, когда мы получили финальный продукт. Чтобы не кривить душой, скажу сразу: графика в Invasion просто великолепна. Каждый корабль, начиная с крохотного одноместного истребителя и заканчивая межпланетным крейсером, выглядит на твердую 10, а величественные насыщенные цветом задники заставят усомниться, что такую красоту способна выдавать старенькая PlayStation, да еще при довольно неплохой frame rate и без малейшего намека на торможе-









Вселенная Star Trek мало известна российским любителям фантастики. Но за рубежом на этом сериале воспиталось целое поколение поклонников sci-fi.


Life and Death
"Antilia" which is located on the satellite orbit of Jupiter.


OFFICIAL
PlayStation
РОССИЯ
http//www.gameland.ru
SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT





PlayStation

PlayStation РОССИЯ

http://www.gameland.ru



Первые огрехи начинают проблескивать еще в интерфейсе игры. Получив задание и вылетев в открытый космос, вам высылают дополнительную информацию о деталях миссии. Текст этой информации настолько мелок, что разглядеть его удастся, видимо, только человеку с очень хорошим зрением. Вдобавок ко всему, он быстро исчезает, а проверить его содержание путем повтора в опциях игры не предусмотрено (правда, это не касается общих целей заданий). Приборная панель вашего звездолета до аскетичности проста. Из полезных приспособлений имеется всего лишь радар, указатель расхода энергии, и совершенно непонятно, как узнать скорость корабля. Любые попытки хоть как-то отрегулировать скорость неизбежно заканчиваются провалом. Либо вы с бешеной скоростью летите вперед, попутно врезаясь во все метеориты подряд, либо же зависаете на месте, тщетно пытаясь сориентироваться в огромном трехмерном мире Star Trek. Примечателен также еще один факт. В некоторых миссиях, проходящих над поверхностью планет, создается впечатление, что ваш аппарат повис на месте, хотя на самом деле в этот момент вы, возможно, изо всех сил жмете кнопку акселератора. Пока вы будете разбираться, в чем дело, противник тем временем ждать не будет...

К слову сказать, враги во «Вторжении» чрезвычайно наглые. Как правило, нападают группами методом



ние. Sound в игре также достоин всяческого уважения: будь то вспышки лазеров, взрывы или музыка - все это гармонично вписывается в общую атмосферу вселенной Star Trek. Но согласитесь, графика и звук - это всего лишь красивая оболочка игры. Главное же кроется в ее внутреннем содержании.

Однако давайте обо всем по порядку. Сюжет в игре начинается с того, что из глубин космоса появляется странная раса Боргов-киборгов с «резиновыми лицами». Живущие по принципу пчелиного роя в этаких огромных кубах, резиноволицые собираются завоевать всю Галактику. Разумеется, первым объектом своей цели они выбирают Землю. Далее, к общему делу покорения миров приобщаются давние враги землян Ромуланцы (Romulans) и древняя воинствующая раса насекомоподобных Камджатей (Kam'Jahtae). Угроза, как видите, нешуточная, и для отражения такого нашествия Земля посылает свою самую элитную силу Red Squadron. Вы же начинаете свою офицерскую карьеру в качестве пилота сверхманевренного истребителя многоцелевого назначения «Валькирии» («Valkyrie»), целый взвод которых находится на борту огромного крейсера «Тайфун».







В свое время казалось, что графика в CW: Red Sun была отшлифована практически до совершенства, но Star Trek Invasion ее по этому показателю превзошла.

захода, выпуская при этом целые серии лазерных залпов. Попав под две такие атаки, бортовой компьютер вашего «чудо-истребителя» бесстрастным женским голосом сообщит, что защитное поле находится в критическом состоянии. Иногда компьютерный AI может выкинуть и более коварную штучку. Например, удирая от вас, подкинуть несколько гравитационных мин. Поймав пару таких штуковин, можете смело выбирать опцию restart. Конечно, в игре предусмотрен полный набор тренировочных миссий. Только не следует надеяться, что все будет просто. К примеру, крайне удивляет наличие в игре strafe'a (это в космическом-то шутере !). Но, не научившись выполнять этот маневр (для чего служат шифты L1 или R1), не представляется возможным пройти даже первые пять миссий. Если же схитрить и переключиться на easy, то, пройдя 30% игры (приблизительно шесть-семь миссий), вам покажут заставку Game Over и вежливо попросят сыграть на более высоком уровне сложности. Только вот играть в Invasion на normal или hard - дело заранее обреченное. По долгу работы автор этих строк попытался совершить такой подвиг, но, едва выполнив ужасную миссию под названием « плохая высота « (Bad Altitude), безнадежно застрял на следующей, шестой по счету. Там в один прекрасный момент из подпространства выныривают два вражеских крейсера среднего размера и весело принимаются распиливать главный корабль землян. Шансов на его спасение практически нет, поскольку справляются они с такой задачей примерно секунд за двадцать, а при таком ничтожном лимите вооружения остается только гневно клясть разработчиков и искать что-нибудь успокаивающее вроде Kula World. Не спасает игру и добавленный в нее режим мультиплейера. В одиночной игре за успешное прохождение вас могут премировать специальными бонусными миссиями, пройти которые можно будет в режиме cooperative на splitscreen'е. Так сказать, плечом к плечу с товарищем проложить путь через тернии к звездам. Занятно, конечно, но не более того. Напоследок хочу добавить, что в игре полностью отсутствует всякая экономика. Ни купить корабль, ни сделать его upgrade вам не позволят. Что дадут, на том и спасибо. Вот такая получается красивая леталочка-стрелялочка с вредным для здоровья игровым процессом.

Курбаков Евгений

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Покупать Star Trek: Invasion! только лишь для того, чтобы полюбоваться на его красоты, не имеет смысла. Если же вы обладаете железным терпением, попробуйте, может, понравится.

ОЦЕНКА

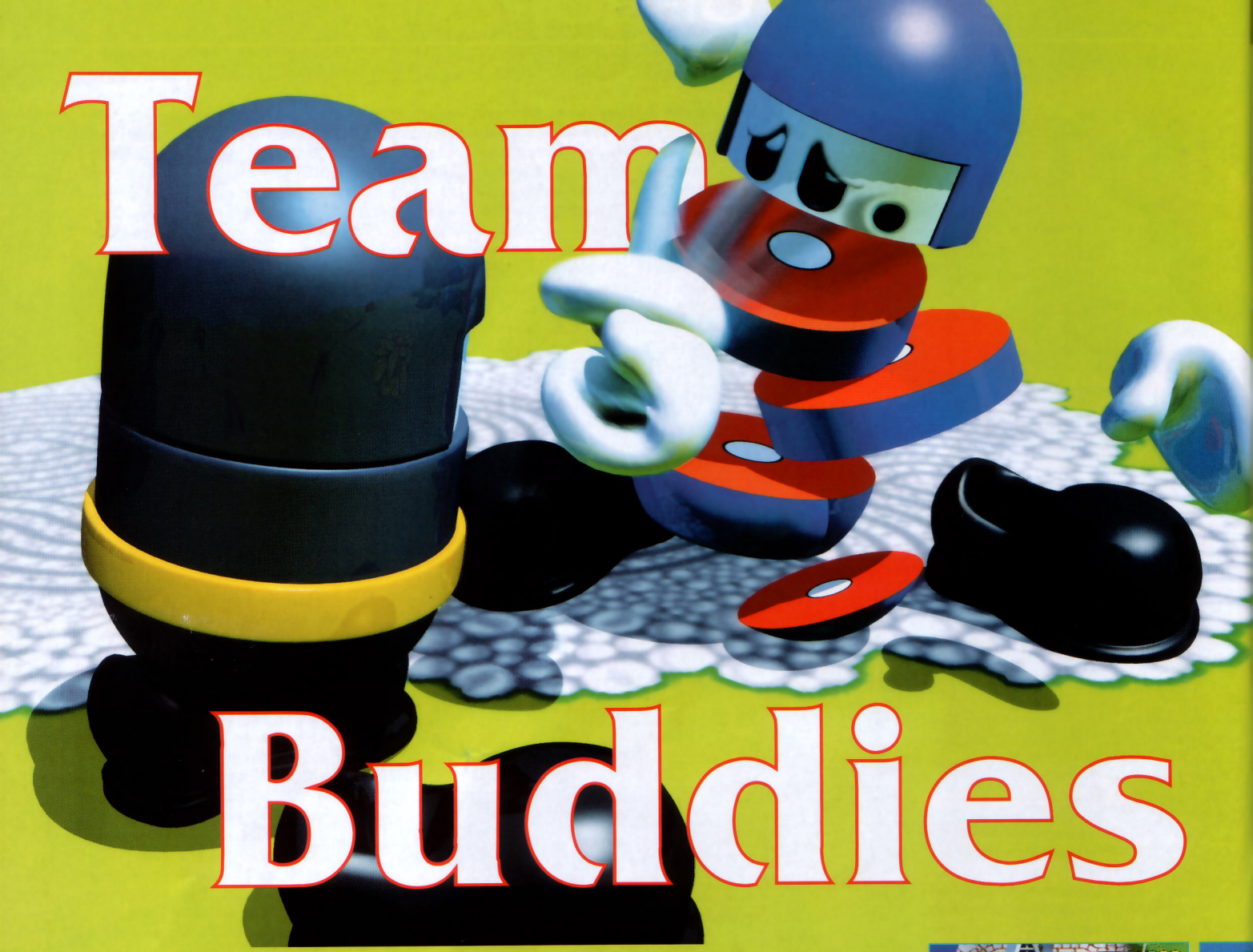
ГРАФИКА	9
ЗВУК	9
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	4
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

6.5

СЛОВО РЕДАКТОРА

Потенциально великолепную игру испортило неудобоваримое управление, которое превратило ее игровой процесс в нечто совершенно ужасное. Некоторые смогут справиться с этой проблемой, но я вот не смог.

Team Buddies



Жанр: puzzle/action
Издатель/ Разработчик: SCEE/Osiris Studio
Количество игроков: 1-4

Меня всегда поражал феномен популярности «простых» игр: полный примитив, даже не пытающийся притвориться чем-то глобальным, за полным отсутствием сюжета и пугающей графикой скрывающий хитовую сущность. Вспомните тетрис, Worms, Pokemon, в конце концов. Примитив, маразм, но примитив, в который играет весь мир и маразм, приносящий миллионы. Есть в таких играх нечто особенное, то, что притягивает игрока, и это нечто — концепция. Существует множество игр, казалось бы, вплотную приблизившихся к концептуальности, но так и не сумевших сделать последний, решающий шаг к вершине. Одна из них — Team Buddies.

Основным признаком, выделяющим концептуальную игру среди сородичей, является максимальная простота. Team Buddies — классический образец подобной системы: забавные разноцветные человечки в забавном разноцветном мире забавно истребляют друг друга, и все. Никакой сложности и громоздкости, на первом плане ненавязчивое действие, все остальное детали. Отличие игр концептуальных от почти концептуальных как раз и заключается в соотношении концепции и деталей. Team Buddies — проект из разряда «почти», многоплановость игрового процесса, система управления и сюжет в нем доминируют над всем остальным. Впрочем, иногда это даже к лучшему.





Мир Buddies — веселое и мирное место, жители которого наслаждаются тишиной и покоем... Началом бедлама стала большая вечеринка, на которой толпа Buddies под что-то, отдаленно напоминающее музыку, выделывала что-то, отдаленно напоминающее танец. А в это время таинственный объект (впоследствии все сошлись во мнении, что это луна) затмил небо и коварно скрыл за собой солнце. Удивительно, но buddies даже в пылу вечеринки заметили неладное и выбежали на улицу, движимые глупым позывом узнать, что происходит. «Что происходит?» — именно с этого риторического вопроса начинаются все проблемы и неприятности, как в жизни, так и в видеоиграх. Buddies выбежали на улицу, но тут разверзлись хляби небесные и засыпали землю ящиками, а в ящиках — оружие. Как писал А.П. Чехов: «Если на стене висит ружье, в третьем акте оно должно выстрелить». В мирной стране Buddies ружье выстрелило в первом. Мир раскололся на два лагеря: вселенское добро под присмотром игрока и абсолютное зло под управлением всех остальных (т.е. AI и пришедших в гости друзей-приятелей).







Игровой процесс Team Buddies построен весьма любопытно: казалось бы, ничего особенного — немножко Cannon Fodder, толика Poy-Poy, ломтик Worms, однако толково подобранное соотношение ингредиентов придало давно знакомой картине кажущуюся новизну.

Задача игрока... Нет, задача — не то слово. Правильнее сказать, задачи, поскольку их много и самого разного толка: освободить или схватить кого-либо, добраться до места назначения за определенное время, забрать груз или спасти жизнь какому-нибудь незадачливому путнику, отконвоировав оного из точки А в точку В и т.д. Это не считая классическое развлечение, неотступно преследующее жанр «все живое в радиусе трех километров должно умереть».

У каждой миссии есть свое начало и свой конец, а между ними — множество промежуточных заданий. После загрузки игрок и его одинокий buddy окажутся в полностью трехмерном мире, где за веселенькими текстурами таится реальная угроза. Поодиночке мы слабы, однако вместе мы сила, и потому первоочередной по важности задачей будет как можно быстрее обзавестись боевыми соратниками. Откуда их взять? Из ящика! Просыпавшиеся с загадочной луны коробки служат не только источником оружия и медикаментов, но и источником всего сущего в мире воюющих buddies. Собрав несколько подобных посылок с неба и скомпоновав определенным образом, можно получить все, что угодно: танки, самолеты, пушки да и самих buddies, много-много buddies. Buddy-командос и Buddy-пулеметчик, Buddy-ниндзя и Buddy-камикадзе и еще и еще и еще — десятки разновидностей. Все зависит только от того, сколько и каких было использовано ящиков и насколько удачно вы выбрали их комбинацию. А если повезет и вы окажетесь достаточно оперативны, чтобы отхватить спецприз — особый «подарочный» ящик — и используете его при подготовке очередного buddie, вы превратите его из мальчика в настоящего мужа крутого и долгоубиваемого. Кстати, при изготовлении боевой техники и прочего снаряжения специальный ящик работает столь же эффективно и приблизительно в том же ключе.



Однако я немного отвлекся. Итак, в команде игрока одновременно может находиться до четырех buddy, однако под непосредственным управлением игрока может быть лишь один из них. То есть управлять-то вы можете всеми, даже более того, переключаться между ними сможете буквально на лету (по мановению кнопки джойпада), но вот одновременно управлять можно только одним из них. Но зато управлять по-настоящему, безо всяких ограничений. Хочешь — беги, хочешь — стреляй, хочешь — просто стой. Только для начала придется привыкнуть к управлению: оно достаточно своеобразное, хотя это я мягко сказал (мы в «ОРМ» не ругаемся матом, по крайней мере на страницах журнала). Но зато впоследствии (дня через два) вы с гордостью сможете взглянуть в глаза товарищам и с достоинством сказать: «Они (Midway) думали, я не смогу, а вот опаньки. Типа крут я, и все такое!». Ну да ладно, управление управлением, но есть вопрос: пока игрок бьется с джойпадом, ведя одного из своих оболтусов к победе, что делают остальные члены команды? Нет, они вовсе не стоят истуканом, хотя и особой инициативы от них не видно. Для того чтобы направить кипучую энергию ваших подопечных в нужное русло, есть система команд. Команды эти самого общего назначения, а посему не позволят вашему стратегическому гению разыграться в полную силу, однако на AI вполне можно свалить изготовление оружия и боевой техники, производство подкрепления и т.д. Можно даже дать своим соратникам полную свободу действий а-ля «Все для фронта, все для победы!». Хотя делать это я вам категорически не рекомендую. Многолетняя история развития компьютерных и видеоигр показала: AI может очень хорошо (порой почти гениально) играть против, но в качестве помощника практически ни на что не годен. AI ваших соратников в Team Buddies, как это повсеместно принято, не отличается ни умом, ни сообразительностью, но зато сколько из-за этого возникает забавных коллизий при прохождении! Иногда я смеялся просто до слез, и в благодарность за это не стану катить бочку претензий на Osiris Studio. Я считаю, что они, несмотря ни на что, проделали достойную работу. Кроме того, истинный конек Team Buddies вовсе не в Single Player — несмотря на первоначальное очарование, однообразный поединок с PlayStation приедается уж очень быстро. В подобные игры надо играть с друзьями. Я, правда, еще не попробовал multiplayer на четырех игроков, но вдвоем играется просто здорово. Да что тут говорить? Team Buddies — хорошая многопользовательская игра, а многопользовательские игры, как известно, за недочеты одиночной игры не судят. В общем, попробуйте — вдруг понравится?



Как и в любой приличной головоломке последних лет, главные роли в Team Buddies исполняют по-настоящему смешные персонажи.

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Увлекательная игра для для компании старых друзей. В особенности рекомендую родителям не знающим как унять гиперактивное чадо. Проверено ТВ и пара друзей-карапузов — идеальный способ.

ОЦЕНКА

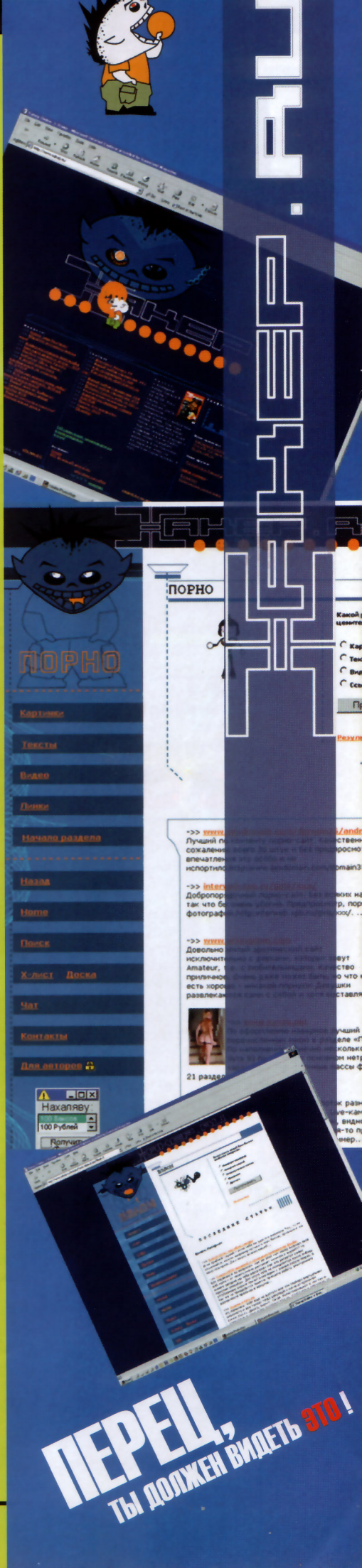
ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	10

7.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Супер, супер, супер! Каждая новая (хорошая) головоломка для PSX всегда вызывает только положительные эмоции. Эта игра не исключение.

Алексей Ковалев
<happosai@mail.ru>



Dino Crisis II

Стоило ли сомневаться, впервые увидев Dino Crisis, что ровно через год мы будем играть в ее продолжение? Вопрос, конечно же, риторический, и ответ на него известен всем — нет.

Жанр: adventure
Издатель/ Разработчик: Capcom/Capcom
Количество игроков: 1





Судьба данного проекта была предопределена изначально, поскольку рожден он был в недрах Capcom, прославившейся своими игровыми сериалами. Найдя золотую жилу, компания, как вампир, продолжает тянуть из нее соки до полного истощения, выдавая на-гора одно продолжение за другим. Причем с каждым годом жизни PlayStation разница между оными становится все иллюзорнее. Capcom объясняет это «выдохшейся» аппаратной базой, игроки во всем винят разработчиков, «слишком долго почивающих на лаврах», и те и другие по-своему правы. Однако я не примкну ни к одной стороне по одной простой причине. Мне также не по душе вторичность Capcom, и я рад бы пуститься во все тяжкие, вспоминая ее прегрешения, но при этом не могу не признать, что сиквелы компания делать умеет, причем умеет хорошо. И это не только мои слова, и даже не слова Capcom, а ваши, дорогие игроки. Именно вы миллионными тиражами раскупаете игры компании, продвигая их на первые места чартов, и Dino Crisis II, уверен, не станет исключением. Хотите поспорить?



Иногда они возвращаются снова

Девяностые годы. Кирк, гениальный ученый, ведет незаконную работу над проектом перспективного энергоносителя — «третьей энергии». Правительство принимает решение захватить доктора, выполнение поручено спецподразделению TRAT (Tactical Reconnoitering and Acquisition Team — «Тактическая Разведывательно-поисковая Группа»). Высадившиеся на ставшем убежищем доктора острове Ибис оперативники лицом к лицу сталкиваются с «побочным эффектом» экспериментов — ожившими доисторическими ящерами. В результате успешно проведенной операции доктор Кирк был передан в руки властей, однако история «третьей энергии» на этом не закончилась. Результаты исследований Кирка попадают в руки министерства обороны. Пентагон, заинтересовавшись возможным военным применением технологии, финансирует дальнейшую работу над проектом.

В свое время Capcom пообещал, что Dino Crisis II станет новым шагом в развитии жанра. Утомившись от Survival Horror, японцы решили сделать из сиквела нечто вроде action'а. Так оно и вышло. Не скажу, что игра стала уж совсем другой, но смена стилистики чувствуется. Если концепцию старого доброго RE можно было сформулировать как «прокрадись и убеги», то в охоте на динозавров все немного иначе — «подкрадись и пристрели».



Наши дни, Северная Дакота. Эдвард Сити в одночасье поглощен неизвестно откуда взявшимися джунглями, связь с городом потеряна. Правительство начинает спасательную операцию, на место событий вызван TRAT. Бойцы направляются в джунгли, некогда бывшие городом, и практически сразу же становятся жертвами внезапной атаки доисторических чудовищ — велосирепторов. Избежать смерти удается лишь нескольким оперативникам. Однако только одному из выживших понятен весь ужас сложившегося положения. Это Регина, прошедшая весь ад операции «Ибис».

Такова завязка Dino Crisis II. Впрочем, точно так же начинался Dino Crisis и любимый многими Resident Evil. Игры от Capcom похожи друг на друга не только игровым процессом и графикой, но и сюжетом. Речь не о мелочах (зомби, динозавры — какая, собственно, разница), я имею в виду завязку, структуру, построение. Не скажу, что меня подобное положение вещей раздражает, скорее удивляет. Как можно столько лет, эксплуатируя один и тот же шаблон, каждый раз получать нечто новое? Причем неплохое, заметьте, «новое». Мир DC II наполнен загадками и интригами. Я мог бы долго рассказывать про подпольные лаборатории, нечистых на руку политиков, странных горожан, убегающих при виде вас, и людей в необычной одежде, готовых стереть вас в порошок при помощи футуристического оружия, о папках с записями исследователей и прочем, прочем, прочем, связанном воедино полетом фантазии сценаристов. Однако не буду делать этого. Мне еще ни разу не встречалась игра, в которой знание сюжета добавляло бы удовольствия при прохождении. Так что давайте лучше об игровом процессе.

Динозаврики, может, вы попрятались в Африке...

Помнится, в свое время Тод Торсон (менеджер по маркетингу) пообещал, что Dino Crisis II станет новым шагом в развитии жанра. Дескать, Capcom, утомившись от Survival Horror, решила разнообразия ради сделать из сиквела нечто вроде action'а. Так оно и вышло. Не скажу, что игра стала уж совсем другой, но смена стилистики чувствуется. Если концепцию старого доброго RE можно было сформулировать как «прокрадись и убеги», то в охоте на динозавров все немного иначе — «подкрадись и пристрели». Разработчики даже ввели в обиход новый термин Survival Panic. Вот так, раньше пугались, теперь будем паниковать, и есть от чего. Ну, может, не совсем запаниковать, так занервничать.

Десять видов доисторических ящеров — достаточно много, чтобы удовлетворить любопытство палеонтолога-любителя, и более чем достаточно, чтобы не дать игроку заснуть перед телеэкраном. Птеродактили, тиранозавры, велосирепторы и прочие ящеры, названия которых я даже и не знаю, ведут себя максимально приближенно к реальным историческим прототипам. По крайней мере, в этом меня пытались убедить пресс-релизы Capcom и некоторые западные













Модели персонажей в Dino Crisis 2 заметно похорошели, хоть и за счет двухмерности заднего плана. По мнению Capcom такой компромисс был всем необходим. Мы, к сожалению, считаем иначе.







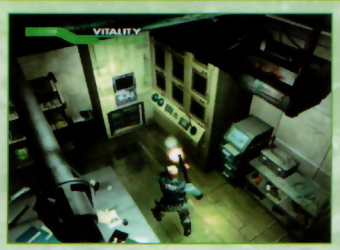
По количеству динозавров на единицу площади Dino Crisis 2 способен заткнуть за пояс любой "Парк Юрского Периода" вместе с диснеевским "Динозавром".

СМИ, я же в силу некомпетентности ни подтвердить, ни опровергнуть данные заявления не могу. Ни разу еще не встречал живого динозавра, да и не горю желанием, если честно, поскольку в игре они ведут себя в высшей степени «неспортивно»: хитрят, нападают исподтишка и норовят больно укусить. Причем теперь ироды бегают не поодиночке, а стаями. Идет, к примеру, Регина по джунглям, а тут на нее прыг сразу три велосирептора — один слева, один справа и, для полного счастья, один сзади. Вот он обещанный action, выкручивайся, игрок, как знаешь.

Конечно же, Capcom не оставила нас беззащитными перед доисторической фауной. Оружия, как всегда, много, пушки, как всегда, здоровенные и, как всегда, чертовски эффективные. Для юных кулибиных предусмотрена возможность комбинировать различные виды оружия. Здорово, однако этим нас уже не удивишь. Гораздо больше меня порадовала способность Регины использовать два вида оружия одновременно. В одну руку — электрошок, в другую — штурмовую винтовку, и посмотрим, кто кого. Вот только «смотреть» придется с умом, поскольку боеприпасов в игре катастрофически не хватает, так что стреляйте с толком, а то можно и на бобах остаться (с электрошоком много ли навоюешь?). Обидно, конечно, но всех ящеров истребить не удастся. А раз нельзя истребить, что остается делать? Правильно — убегать. Что-что, а бегать Регина умеет. Для этого даже специальную кнопку держать не надо, бег выставлен как режим перемещения по умолчанию. А еще есть полезная функция — «разворот на 180 градусов». Прибежали, посмотрели, развернулись, убежали. Кстати, на бегу можно еще и стрелять, даже не просто стрелять, а стрелять во всех направлениях. Так что, если, к примеру, птичку какую в небе подстрелить или зверушку, где-нибудь в низинке затаившуюся, — милости просим. В общем, порадовала меня Регина, ай молодец! Впрочем, что это я заладил: Регина то, Регина се. В игре теперь главных персонажей двое: кроме моей любимицы, есть еще Дилан — бывший солдат, оперативник TRAT. Здоровый такой паренек (чем-то напоминает Дольфа Лундгрена), в меру тупой, слегка заторможенный, но зато любого динозавра порвет в клочки. В общем, выбирайте, кого хотите, и вперед.







Индикатор здоровья в углу экрана поначалу привел нас в уныние. Потом привыкли.

Земля до начала времени

Нелепо было бы говорить о Dino Crisis II как о техническом прорыве. Capcom старалась, но удивить уже не смогла. Да и чем можно удивить в наши дни владельца PlayStation? Не трехмерными же персонажами на двухмерных пререндеренных фонах. Да, трехмерный «Resident Evil с динозаврами», полигональностью которого мы все так гордились, переродился в двух измерениях. Хорошо это или плохо? Конечно, немного жаль, отведав иллюзорной свободы, вновь оказаться во власти непреклонной фиксированной камеры. Однако, как я уже говорил, Capcom умеет делать подобные игры, к тому же не стоит списывать со счетов талант Синдзи Миками. Кому как не ему, подарившему миру Resident Evil, знать, как показать окружающий мир таким образом, чтобы игрок забыл обо всем на свете. Иначе говоря, хуже Dino Crisis не стал, скорее, наоборот. Загодя просчитанное игровое окружение всегда могло дать своим трехмерным «real-time» сородичам фору по красоте и уровню детализации. DC II — на удивление привлекательное «доисторическое» царство. Темные провалы джунглей, заброшенные склады, растерзанные поля, грозные динозавры — Capcom сделала все, чтобы игрок поверил в реальность происходящего. Ящеры, словно сошедшие с экрана знаменитого фильма Стивена Спилберга, до ужаса правдоподобны. Герои игры в лучших японских традициях обаятельны и в лучших западных «человечны». Заставки вгоняют в трепет напыщенностью и спецэффектами, вторгающимися с экрана со скоростью 60 кадров в секунду. И, наконец, финальный аккорд Capcom'овской симфонии — великолепный звук. Игра звучит, Звучит с большой буквы. Рев динозавров, срывающийся от ужаса голос Регины, циничные комментарии Дилана и «скороговорка» автоматов. Масштабно, красиво, ни капельки не реалистично и именно поэтому чертовски хорошо. Реальный мир пресен и скучен, звучание его плоско, Миками же добился того, чтобы Dino Crisis зазвучал во весь голос подобно голливудскому блокбастеру. И кому есть дело до того, что реальный взрыв больше напоминает громкий хлопок, а динозавры, возможно, вообще не рычали? Игровой звук не обязан быть реалистичным, его задача — придать изображению объем, и с этим Capcom справилась превосходно.

Ну, вот вроде бы и все, статья подошла к концу, и я по традиции должен что-то сказать в заключение. Можно, конечно, еще раз вспомнить, какую классную работу проделал Capcom, и приплести байку о том, как я три дня прыгал от восторга, впервые сыграв в DC II, однако хочется чего-то менее банального. Хотя... В общем, друзья мои Capcom проделал классную работу, и я три дня прыгал от восторга, впервые сыграв в DC II. Даже нет, четыре дня. Честно-честно!

Алексей Ковалев
<happosai@mail.ru>

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Для того чтобы отыскать динозавров, уже не обязательно ехать, как советовал Родион Газманов, в Африку, достаточно вставить в приставку диск с Dino Crisis II, и они сами вас найдут. После этого 10 часов панического удовольствия вам обеспечены.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

7.5

СЛОВО РЕДАКТОРА

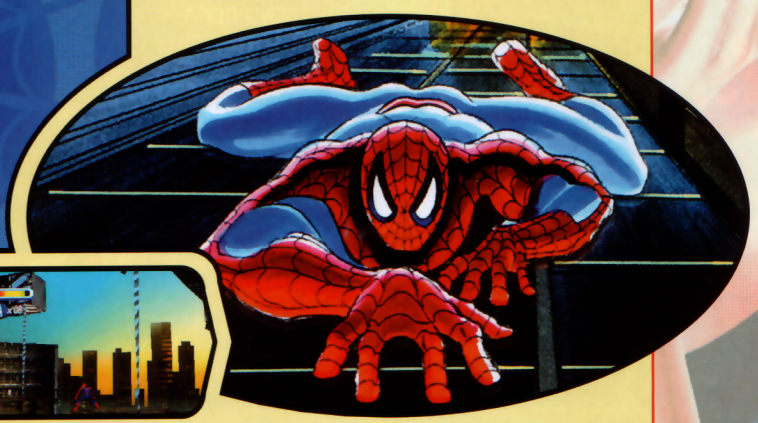
По моему личному мнению эта игра заслуживает только жалости. Такого беспомощного сиквела отличной игры лично я давно не видел. Полностью испортив оригинальную идею Capcom не удалось сделать что-нибудь новое и интересное.

ТАКТИКА

46 Spider-Man 46



Spider-Man наконец-то добрался до PSX. И сделал он это настолько профессионально, что нам пришлось даже опубликовать прохождение его новой игры.



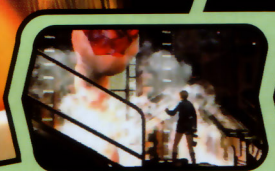


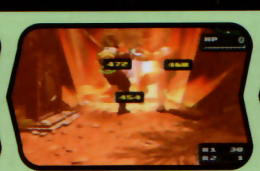


52 Parasite Eve 2 52











В этом номере мы заканчиваем публиковать прохождение интереснейшей приключенческой игры от Square "Parasite Eve 2".

PlayStation

Mac Fank



SPIDER MAN

Знаменитый на весь мир герой американских комиксов Spider-Man наконец-то оказался в игре, достойной его статуса супергероя. Благодаря стараниям команды Neversoft, ответсвенной за разработку Tony Hawk Pro Skater, мы получили одну из самых интересных игр этого года, прохождение которой не стыдно опубликовать в нашем журнале.,

СОВЕТЫ

1. Прыгая по небоскребам, будьте особенно осторожны — падение вниз смертельно.
2. Перед тем, как лететь на паутине (кнопка R2), убедитесь в том, что впереди вас есть какой-либо объект, на который можно приземлиться. В противном случае Паук просто не выпустит паутину.
3. В помещениях старайтесь передвигаться по потолку, это позволит избежать излишнего внимания к вашей персоне со стороны врагов.
4. Экономно используйте паутину: восполнить ее бывает непросто, особенно на уровне сложности Hard.
5. С врагами Симбиотами не связывайтесь вовсе - уж очень они сильны. Ну а если все-таки связались, то используйте против них огненную паутину или закидывайте взрывающимися ящиками.
6. Для быстрого перемещения на потолок или на противоположную стену нажмите кнопку R1.
7. Чтобы перелететь на паутине к какому-то конкретному объекту, прицельтесь кнопкой L1 и нажмите R2.
8. Паучье чутье сообщит вам о приближении врагов и местонахождении некоторых секретных проходов.
9. Нажимая на квадрат, вы можете поднимать некоторые объекты.

Спец. приемы:

Взрывающийся щит: ▲ + ▶
Паучьи перчатки: ▲ + ◀
Притянуть врага паутиной: ▲ + ▼
Бросить сгусток паутины: ▲ + ▲

Спец. приемы:

Предметы:

Белый значок с красным крестиком — восполнение здоровья
Синий значок — восполнение паутины
Золотой значок — бронекостюм
Красный значок — огненная паутина
Знак вопроса — подсказка
Комикс — собрав все 32 Комикса, вы откроете секретный костюм Spider-man 2099

Враги:

Бандиты (Henchman)

Эти нехорошие дяди встретятся вам на первых уровнях. Умеют стрелять и махать кулаками. Некоторые индивидуумы были даже замечены за таким занятием, как кидание гранат.

Грабители банков (Bank Thug)

Усиленная версия предыдущих врагов.

Полицейские (Policeman)

Нью-йоркская полиция всегда отличалась грубостью. Ну а оклеветанного Человека-паука они готовы просто на части разорвать.

SWAT полицейские (SWAT Cop)

Усиленная версия обычных полицаев.

Ящерицы-мутанты (Lizardman)

Это порождения бесчеловечных экспериментов старого знакомого Человека-паука — Ящера. Обитают преимущественно в канализации. Умеют драться и плеваться кислотой.

Симбиоты (Symbiote)

Самые опасные из рядовых врагов. Производятся специальными аппаратами и встречаются на поздних уровнях.

Боссы:

Скорпион (Scorpion)

Настоящее имя: Макс Гарган

Когда-то давно Макс был посажен редактором одной из газет Джеймсоном в суперкостюм скорпиона и вплоть до настоящего времени бедняга никак не может из него выбраться. Во всех своих бедах Скорпион небезосновательно винит беспринципного газетчика.

Рино (Rhino)

Настоящее имя: Рино

Еще одна жертва карнавальной моды — человек, застрявший в костюме носорога. Ходячий пример выражения: «Сила есть — ума



не надо». Хотя несколько лишних извилин в голове Рино явно не помешали бы.

Вином (Venom)

Настоящее имя: Эдди Брок

Вином представляет собой симбиоз тупого как пробка фотографа Эдди Брока и некой внеземной формы жизни. Прелестнейший тип, ненавидящий Человека-паука черной ненавистью.

Мистерио (Mysterio)

Настоящее имя: Квентин Бек

Давнишний враг Спайдермена. Очень любит всякие фокусы с исчезновениями и перевоплощениями.

Доктор Ок (Doc Ock)

Настоящее имя: Отто Октавиус

Доктор Ок или, как его еще называют, доктор Осьминог — самый продвинутый в интеллектуальном плане суперзлодей. Когда-то он был обычным ученым, но в результате несчастного случая оказался сращенным с металлическими щупальцами.

Кернейдж (Carnage)

Настоящее имя: Клетус Касади

Более мощный и умный аналог Винома. Никогда не теряет чувства юмора.

Монстр Ок (Monster-Ock)

Симбиоз доктора Ока и той самой инопланетной дряни, которая превратила Клетуса Касади в Кернейджа. Обладает беспрецедентной разрушительной силой.

THE BANK HEIST

Get to the Bank!

В местном банке совершается ограбление, и нужно обезвредить преступников, прежде чем они успеют скрыться. Первый уровень очень простой, поэтому можно рассматривать его как тренировку. Прыгая по крышам, следуйте туда, куда указывает компас.

Bank Approach

Полиция не в состоянии разобраться с грабителями, поэтому сделать это придется вам. По стене заберитесь на самую крышу здания банка и умертвите там всех врагов. Но не забудьте прежде посетить здание с крышей в форме огромной цифры «4» — там лежит первый Комикс.

Hostage Situation

Преступники взяли в заложники персонал банка, так что теперь их можно с полным правом назвать террористами. Если умрет хотя бы одна невинная душа — вы проиграли! Очутившись внутри, выйдите из комнаты и свяжите паутиной прогуливающегося в коридоре супостата. За поворотом вас ожидает еще один (в лифте вы найдете паутину). Время переместиться на потолок. К зале убейте двоих грабителей, прежде чем те разделаются с заложниками. Спрыгнув на пол, встаньте на решетку рядом с искрящимися проводами и нажмите R1. По вентиляционной трубе проползите в запертую комнату. Там нейтрализуйте врага и нажмите три кнопки на стенах, чтобы открыть проход в другую часть здания и освободить заложника. Убейте пару подоспевших врагов и двигайтесь дальше. Прыгайте на потолок, и в следующем зале вас ждут три террориста и столько же заложников. Вычистив помещение, подберите под стулом Комикс (нажмите на ■, чтобы поднять его), топайте в коридор и садитесь в лифт.











Stop the Bomb!

Выйдя из лифта, зацепитесь за потолок и проползите в зал. Первым делом убейте (по возможности незаметно) бандита, стоящего у двери, иначе он перестреляет спасенных вами заложников. Истребите оставшихся трех врагов, освободив тем самым трех пленников. Действовать здесь нужно быстро и четко. Встаньте на решетку и нажмите на R1. По вентиляции переберитесь в комнату с большим экраном. Нокаутировав двоих недругов, приготовьтесь к появлению еще одного — он выйдет из открывшейся двери. В комнате с детекторами металла сначала нажмите на кнопку справа, чтобы открыть большой сейф. Теперь жмите на кнопку слева и убейте троих бандюг, опекающих последнюю пару заложников. Перед смертью те запустят таймер большой бомбы! Идите в ближайший коридор — там теперь появился Комикс. После этого берем бомбу на плечи и топаем к сейфу. Аккуратно бросаем туда свою ношу и быстро закрываем дверку. Ну, прямо гора с плеч!

STING OF THE SCORPION

Race to the Bugle

На редактора газетенки, в которой работает Питер Паркер, напал Скорпион. Нужно добраться до здания газеты как можно быстрее, иначе злодей разделается с вашим работодателем. Не забывайте поглядывать на компас и на шкалу времени сверху. После того, как вы подслушаете разговор двух бандитов, прыгните на крышу справа — там Комикс.

Spidey VS Scorpion

А вот и он — первый босс. Если двигаться проворно, то Скорпион не доставит хлопот. Обматывайте его паутиной, а пока он пытается ее порвать, подбегайте и проводите трехударное комбо. После этого быстро отпрыгивайте назад, дабы не нарваться на его жало. Да, и старайтесь по возможности оберегать редактора, укрывающегося за клумбами и другими предметами. Если вы сумеете разломать всю мебель в первой комнате, то в центре нее появится Комикс.

Police Chopper Chase

Вызванная газетчиком полиция поняла все превратно и вместо Скорпиона начала охо-



титься за Пауком. Вот она — благодарность... Бегите от преследующего вас полицейского вертолета, уклоняясь от автоматных очередей и ракет. К счастью, последние наводятся не на вас, а на расположенные на крышах объекты: электрические башни, рекламные щиты и так далее. Кроме вертолета, вашему передвижению будут препятствовать вооруженные пистолетами офицеры полиции. На крыше самого последнего здания позвольте вертолету взорвать постройку, и вы станете обладателем еще одного Комикса.

Missile Attack

Да, высокие дома строят в Нью-Йорке, и забраться на их крышу бывает очень непросто. Особенно под таким усиленным обстрелом. Помните, что ракеты наводятся только на окна, забитые досками. Если же вас поймают прожекторы, то вы неминуемо поймаете некоторое количество свинца. Где-то на полпути вас одарят **Checkpoint'ом**, сразу после которого последует атака снайпера.

Building Top Chase

Снова удираем от вертолета. Все по-прежнему, только вместо обычных копов, по крышам разгуливают члены **SWAT**-подразделения. Комикс находится в кабине подъемного крана, разрисованного тыквами (изнутри очень напоминает берлогу суперзлодея по имени Домовой).

Scale the Girders

Еще одно очень высокое здание. Но на этот раз, к счастью, в нас стреляют только из автомата. В самом начале спуститесь на уступ слева и обнаружите Комикс.

Верхняя часть постройки представляет собой голый каркас, и ползти по нему, уклоняясь от пуль снайпера, весьма непросто.

Police Evaded

Последнее бегство от «летающего монстра» — самое сложное, поскольку по пути вам встретится много опасных пропастей. Дайте вертолету разбить стеклянную крышу и прыгните внутрь. Выстрелите там паутиной по синей части стены, и вы получите Комикс.



RHINO'S RAMPAGE

Spidey VS Rhino!

Побить второго босса сложнее, чем первого. Будьте осторожны: таранная атака Рино (его основная) снимает много здоровья. Удары же ваши не причинят этому ходячему танку почти никакого вреда. Существует только один способ победить его. В центре арены стоят четыре генератора, а в углах находятся контейнеры с взрывчаткой. Встаньте напротив какого-то из вышеупомянутых объектов и подождите, пока носорог побежит на вас. В этот момент прыгните вперед так, чтобы он промчался под вами. Тупорылый Рино не успеет затормозить и... Короче, будет больно! Но если вы, прыгая, нарветесь на электрический разряд генераторов, то больно будет вам. Чтобы получить Комикс, уничтожьте все контейнеры с взрывчаткой на уровне.





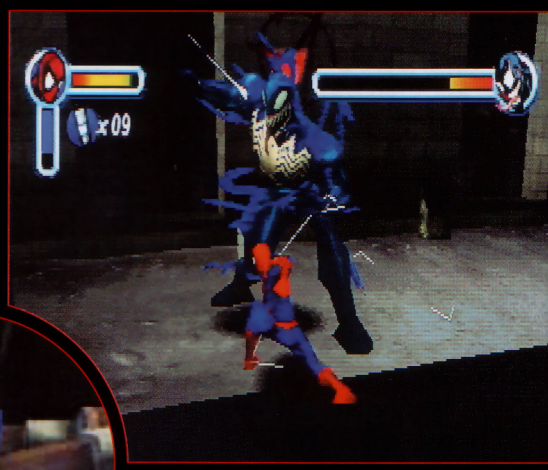
WE ARE BACK

Catch Venom

Да, Вином действительно решил позабавиться. Он похитил ненаглядную жену Питера Паркера — Мери Джейн, и Пауку теперь придется вплотную заняться этой проблемой. Преследуйте Винома, убегающего по крышам домов, да смотрите — не упустите его. В каркасе недостроенного здания вы найдете бронекостюм и Комикс. Второй Комикс валяется на правой стороне второго по счету здания после небольшой заставки.

Spidey VS Venom!

Не самая сложная битва, если вы играете не на **Hard'e**. Вином силен, как гора, да к тому же постоянно исчезает и возникает у вас за





спиной. Встаньте в углу так, чтобы была видна вся арена. Как только он появится, стреляйте в него сгустками паутины, пока тот вновь не испарится. В том случае, если вы осмелились играть на самом высоком уровне сложности, тактика будет более изощренной, поскольку паутины в вашем распоряжении будет немного. Заметив внезапно материализовавшегося Винома, подойдите к нему поближе (если будете далеко, он притянет вас паутиной, отняв тем самым немало энергии). Противник побежит на вас, а вы обмотайте его паутиной и быстро ударьте в прыжке. Это отбросит здоровяка назад, но неугомонное чудовище снова рвется в бой. Притормозите его паутиной и опять бейте. Таким образом, сдерживайте его натиск до тех пор, пока злодей не исчезнет. Да, и не забудьте взять Комикс под ржавой машиной у стены.

Sewer Entrance

Слегка побитый, но не павший духом Вином прыгнет в канализационный люк. Бравый супергерой следует за ним. Идите вперед и поприветствуйте парочку ящериц-мутантов. Пройдя еще немного, вы попадете в огромную пещеру с трубами. Вернитесь обратно в коридор, и вы обнаружите там таинственным образом возникший Комикс. Прыгайте по трубам к следующему коридору. Там за вами захлопнется дверь, а затем прибегут четыре ящерки. Раскидайте их и отправляйтесь на следующий уровень.

Sewer Cavern

Продолжайте скакать по трубам. Чтобы перебираться с одной вертикальной трубы на другую, пользуйтесь ручным прицеливанием (кнопка L1). В этой же области за водопадом находится Комикс и бронекостюм.



В коридоре ликвидируйте еще одну развеселую компанию из четырех рептилий. Дойдите до конца, и вы окажетесь в туннеле нью-йоркской подземки.

Subway

Находясь на крыше мчащегося локомотива, нужно отбиваться от настырных ящериц-мутантов до тех пор, пока поезд не приедет к месту назначения. Мимо вас при этом проносятся лечащие призы и картриджи с паутиной. Главное тут — не свалиться вниз.

Sewage Plant

Покинув поезд, мы вновь попадаем в туннели канализации. Избив или проигнорировав трех ящериц в начале, бегите вперед. На развилке на вас нападут еще три монстра. Пройдите налево и возьмите Комикс. После этого топайте направо мимо очередной группы врагов к металлической решетке. Нажмите R1 и окажитесь в небольшом туннеле. Справа от вас две ящерицы, но вы идите налево. Будьте осторожнее — впереди резервуар с водой (плавать Паук не умеет)! Паутиной опустите рубильник, и вода на время сольется. Бегите по коридору и поднимитесь наверх. В комнате опустите все три рубильника. Появятся три мутанта. Закидайте их сгустками паутины так, чтобы они попадали в воду. Возвращайтесь к первым двум ящерицам (к тем, которых вы не тронули) — металлическая дверь за их спинами открылась. Спустите воду в еще одном резервуаре и бегите в комнату с тремя рычагами. Опустите их и возвращайтесь к самой первой решетке, которая теперь тоже открыта. С помощью рубильника осушите коридор, в середине которого в потолке есть дыра, ведущая к выходу.

Hidden Switches

Перед нами — большой зал с резервуаром в центре. В помещении находятся четыре кнопки: одна доступна и три заблокированы. Нажатием одной кнопки вы откроете следующую. Но как только вы это сделаете, из воды начнут выпрыгивать ящерицы. Активизировав три кнопки, вы сольете всю жидкость из резервуара. Третья же откроет дверь на следующий уровень. После нажатия четвертой кнопки вернитесь к третьей и подберите появившийся Комикс.

Tunnel Crawl

Идите вперед и убейте двух мутантов. Топайте налево и, переместившись на потолок, лезьте в проход. Прямо под вами течет вода, которая то поднимается, то опускается. Ползя по потолку, нужно преодолевать более низкие участки в тот момент, когда вода опускается, иначе вас смоет бурлящий поток. Покинув этот участок и, пройдя по коридору, вы окажетесь около очень большого резервуара. На паутине перелетите к противоположной комнате и опустите там рубильник, чтобы слить воду. Бассейн превратился в большой зал, который уже успели заселить ящерицы-мутанты. Опустив рычаг на дне, вы откроете проход, который выедет вас из этой части канализации. Но прежде чем покидать эту местность, возьмите Комикс за одним из ящиков.

Venom's Puzzle

Вином укрылся за металлическими дверями, намекая на то, что настало время решить головоломку. В большом помещении, частично заполненном водой, есть несколько уступов и четыре кнопки. Верная их комбинация откроет все металлические двери.



e@shop
http://www.e-shop.ru

Dark Side
Developer Kit (new)
$199.99

Войди в мир Роботов!



СОЗДАЙ СВОЕГО РОБОТА таким, каким ты его видишь и запрограммируй его поведение.

(095) 258-8627,
(095) 928-0360, 928-6089
(812) 311-8312,
e-mail: eshop@gameland.ru,
заказ онлайн: http://www.e-shop.ru



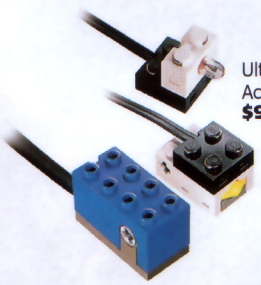
Droid
Developer Set
$169.99



Robotics
Discovery
Set
$249.99



Дополнительный
набор
$90



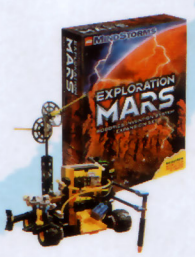
Ultimate
Accessory Set
$90



Дополнительный
набор
$90

Система Robotics Invention System,
программируемая с компьютера
$350





Дополнительный
набор
$90



Встав на нижний уступ, активизируйте находящуюся рядом кнопку, а затем ту, что слева. Вот и вся загадка.

The Lizard's Maze

Идите вперед, и вы встретите Винома. Заставив его исчезнуть или просто проигнорировав, цепляйтесь за потолок и ползите над водой. На пути вам встретятся прессы-ловушки, так что смотрите в оба. На первой же развилке идите направо, пока не встретите своего старого друга Ящера. Он объяснит вам, как выбраться из этого лабиринта. Взяв Комикс, идите назад до третьего по счету потока и ползите направо. Первую развилку пропустите, а на третьей снова идите вправо. А вот и выход!

Spidey Vs Venom Again!

Стратегия избиения самого Винома осталась прежней. Но есть одно «но». В центре арены в резервуаре находится Мери Джейн, и ваш враг временами опускает один из четырех рычагов. В результате этого вода в резервуаре начинает постепенно прибывать. Чтобы остановить это, необходимо вернуть рычаг в исходное положение. То есть требуется не только поколотить Винома, но и спасти жену Питера. Проще сказать, чем сделать.

THE INVASION

Symbiotes Infest Bugle

Вином признал все свои ошибки и теперь на нашей стороне. Вместе с ним Паук решил посетить редакцию газеты **Daily Bugle**. Но тут отовсюду повылезали Симбиоты и принялись крушить все вокруг. Стрельните паутиной через разбитое окно, нажав тем самым кнопку и освободив пленника. В смежной комнате первая вентиляционная труба приведет вас к Комиксу. По второй же переберитесь в соседнюю комнату. Нажмите на кнопку на стене, чтобы освободить еще одного пленника. Рядом находится лифт. Откройте его и прыгайте в шахту.

Elevator Descent

Шахту лифта давно облюбовали Симбиоты, они даже создали несколько заслонов, уничтожить которые может только движущийся лифт. Когда он внезапно остановится, откройте дверь справа и нажмите там на кнопку. Стоя на последнем заслоне, загляните в левую дверь и узрите Комикс. Правая же дверь ведет в типографию.







Stop the Presses!

Здесь находятся четыре агрегата по производству Симбиотов. Вам нужно уничтожить их все. Будьте осторожны: печатные прессы смертельно опасны. Первый аппарат находится прямо перед вами, второй — в комнате слева. Как только вы взорвете их, откроется еще один проход в большом зале. В следующем помещении уничтожьте третью адскую машину (под стоящим рядом ящиком находится Комикс). Последнюю же вы найдете в комнате слева (при входе на вас покатится огромный рулон бумаги). Там же кнопкой откройте дверь, и вы обнаружите огненную паутину. В помещении рядом возьмите еще один картридж с огненной паутиной и прыгайте в люк.



Bugle's Basement

Идите прямо и поворачивайте налево. Перепрыгните струю газа, идущую из лопнувшей трубы, и уничтожьте симбиотопроизводящий аппарат. Опустите рычаг и в коридоре идите в открывшийся проход. Перепрыгнув огонь, заткните паутиной три лопнувших трубы, чтобы получить огненную паутину и Комикс. Бегите направо (у поворота опустите рычаг), налево и опять направо. Цепляйтесь за потолок и попадете в комнату с рычагом. Опустите его и, спустившись вниз, маршируйте в открывшуюся дверь. Уничтожьте агрегат и в коридоре идите налево. Да это же двойник Человека-паука!



Spidey VS Mysterio!

Самозванец, которым оказался Мистерио, прямо на глазах вырос до размеров Кинг Конга. Босс не очень сложный, но бить его невероятно интересно. Ваша цель — шесть приборов, расположенных у злодея на груди, на поясе и на коленях. Мастер иллюзии усиленно отбивается, но это ему не поможет. Как только приборы будут уничтожены, спуститесь на нижний уровень и возьмите Комикс, прежде чем по полу проскочит электрический разряд. Перепрыгивая лучи, стреляйте негодяю в голову, и вскоре он уменьшится до нормальных размеров.

TO TRAP SPIDER

Waterfront Warehouse

Поверженный Мистерио раскололся и сообщил место дислокации главного злодея. Всего на складе пять агрегатов, нуждающихся в уничтожении. В данном помещении их два. Разберитесь с ними и топайте в проход под потолком, не забыв при этом поживиться щедро разбросанной в этой части хранилища огненной паутиной и бронекостюмом. Слева стоит еще один генератор Симбиотов. Последние два аппарата вы найдете в следующем зале (там в одном из больших контейнеров лежит Комикс). Оправляйтесь в коридор и бегите к подземной базе злодея. Остерегайтесь большого вентилятора на дне второй шахты. В самом конце перепрыгните люк, ведущий на следующий этап, и, выбив дверку, вы обнаружите секретную комнату с Комиксом.

Underwater Trench

Пробегитесь вперед до широкого туннеля с электрическими стенами. В нем подвешено несколько платформ, на которых установлены лазерные пушки (их можно взрывать сгустками паутины). Как раз по этим платформам вам и придется преодолевать препятствие. Падать вниз, естественно, нельзя. Уровень состоит из трех таких туннелей. После второго в небольшой комнате нажмите на кнопку на стене справа. Тем самым вы откроете дверь в первом туннеле снизу, за которой притаился Комикс.

Stopping the Fog

Центр управления состоит из нескольких комнат. В самом начале вы найдете огненную паутину, а если заберетесь на башенку, то обнаружите бронекостюм. Спустившись же под башню, вы сможете взять Комикс. Шагайте в комнату с надписью «**Security Control**». Там вы найдете Черную Кошку. Переговорив с ней, опустите рычаг на приборной панели. Теперь посетите оставшиеся три комнаты и в каждой опустите по рычагу.

Spidey VS Doc Ock!

Так значит, за всем этим стоял доктор Осьминог? Ну, сейчас он получит! Трусливый ученый прячется за силовым полем и оттуда протягивает к вам свои щупальца. Время от времени с потолка опустится панель с кнопками. После нажатия каждой из них на арене появляется заслон, мешающий уклоняться от ударов. Но зато, активизировав четыре кнопки, вы временно отключите силовое поле и сможете нанести боссу несколько ударов. Комикс вы получите сразу после первой своей атаки (он появится лишь на несколько секунд, так что поспешите).

Spidey VS Carnage!

Вином не смог остановить помощника доктора Осьминога — Кернейджа. Теперь ваш черед. Красный монстр абсолютно



нечувствителен ко всем вашим ударам. Единственное, что может причинить ему какой-то урон — это ультразвуковое поле в центре помещения. Туда-то вам и надо любыми способами его затолкать. На первых порах неплохо действует взрывающийся щит. Позже Кернейдж научится стоять на ногах тверже, и этот трюк уже не сработает. Придется идти врукопашную. Комикс время от времени появляется в центре комнаты.

Spidey VS Monster-Ock!

С таким противником, как Монстр-Ок, связываться бесполезно, поэтому будем спасаться бегством. Этап это последний, и, следовательно, пройти его будет, мягко выражаясь, нелегко. Подобрать же по пути оставшиеся два Комикса еще сложнее. Завершится этот марафон тогда, когда



уровень радиации достигнет критического уровня.

Итак, доктор Осьминог повержен, и зеленый туман, окутывавший Нью-Йорк, рассеялся. Осталось положить джойстик и насладиться веселой финальной заставкой.

Секретные костюмы:

Spider-man 2099



Дополнительная способность: увеличение силы ударов в два раза.

Чтобы открыть, нужно собрать все 32 Комикса в игре или ввести код TWNTYNDN.

Symbiote Spider-man

Дополнительная способность: бесконечная паутина.



Чтобы открыть, нужно пройти игру на любом уровне сложности или ввести код BLKSPIDR.

Captain Universe

Дополнительная способность: увеличение силы ударов в два раза, бесконечная паутина и неуязвимость.

Чтобы открыть, нужно пройти игру на Hard'е или ввести код S COSMIC.



Spidey Unlimited



Дополнительная способность: возможность стать невидимым путем нажатия кнопки L2.

Чтобы открыть, нужно пройти игру дважды на любом уровне сложности или ввести код PARALLEL.

Scarlet Spidey

Дополнительная способность: нет.



Чтобы открыть, нужно победить босса Рино или ввести код LETTER S.

Ben Reilly



Дополнительная способность: нет.

Чтобы открыть, нужно победить босса Винома в первой битве или ввести код BNREILLY.

Quick Change Spidey

Дополнительная способность: ограничение в два картриджа с паутиной.



Чтобы открыть, нужно набрать 10000 очков в тренировке Zip-Line или ввести код ALMSTPKR.

Peter Parker



Дополнительная способность: ограничение в два картриджа с паутиной.

Чтобы открыть, нужно ввести код MJS STUD.

Amazing Bagman

Дополнительная способность: ограничение в два картриджа с паутиной.



Чтобы открыть, нужно ввести код AMZBGMAN.

Секретные коды

(вводятся в меню Cheats):

Неуязвимость: RUSTCRST
Большая голова: DULUX
Выбор уровня: XCLSIOR
Бесконечная паутина: STRUDL
Все видеозаставки: WATCH EM
Все персонажи: CVIEW EM
Продюсер игры в меню персонажа: RULUR

PlayStation

PARASITE EVE 2

Данила Стрелков

В этом номере нашего журнала мы публикуем вторую часть прохождения одной из самых ярких игр этой осени — приключенческого ужастика Parasite Eve 2 от Square.

6 сентября 2000 года, 12:06

На краю пустыни Мохаве, Невада

В самом начале вы обнаружите, что Кайла сильно задело и у него осталось лишь **5 HP**, чего явно недостаточно для битвы. Значит, вам придется сражаться в одиночку. Хорошенько проверьте свою инвентори, поскольку секунд через десять вас атакует первая мутировавшая лошадка.

Место сражения выбрано достаточно удачно. Взгляните на обрыв в нижней части локации, и вы обнаружите, что дна у этого каньона нет или его просто не видно с этой точки. Просто встаньте рядом с краем и заставьте лошадь вас атаковать. Если лошадь промахнется, она упадет. Если же не промахнется, упадет Айа. Главное — помните, что лошади реагируют на звук, так что пальните пару раз в воздух, и как только они побегут на вас, отбегите в сторону. Не успеете — **Game Over**.

Как только одиннадцатая четвероногая тварь отправится к своим мохнатым праотцам, проходите в ворота и идите прямо на запад, минуя южную дверь, в которую вы заглянете позже. В следующей локации осмотрите сломанный мост и возвращайтесь к развилке. За южной дверью стоит вагонетка, которую надо спустить вниз, отключив ее тормоза. Пройдя чуть дальше, вы сможете подобрать доску, которая отлично заменит собой упавший кусок моста. Собственно, именно туда ее и пристройте, чтобы пройти дальше.

Ворота прямо перед вами пока заперты, поэтому зайдите в вагончик справа. Там вы обнаружите ящик с патронами и телефон. Теперь посмотрите на панель напротив ящика, на которой полно всяких линий и внизу написано **Gate 1** и **Gate 2**.

Выньте предохранитель из нижней дырки и переставьте его во вторую сверху. Теперь жмите на рубильник слева, в результате чего обе таблички зажгутся и вы услышите звук снаружи.

Выходите из вагончика и проходите в теперь уже открытые ворота для встречи с...

Босс: ОБЛ (Очень Большая Лошадь)

Ну что ж, опять вам предстоит долгое разбирательство с использованием оружия и гранат. Пер-

вое, что надо сделать — взорвать все бочки по периметру комнаты, дабы они не мешали вам прицеливаться, а заодно и осветили бы комнату. После этого уделите должное внимание пони-переросткам. Главное, что надо помнить, что движение — залог долгой жизни. Если вы будете постоянно (ну, более-менее постоянно) перемещаться, у босса не будет шансов вас даже ранить. При этом желательно бежать в противоположном направлении, поскольку скорости у лошадки явно поболе будет. Кидание гранат дает некоторые преимущества в этом бою, поскольку они валят противника на землю, давая вам возможность дать еще пару залпов, однако вполне реально победить и без использования тяжелого вооружения, просто так будет несколько дольше.



А еще более быстрым методом будет взрывание бочек, когда босс находится рядом. 400 очков повреждений — неплохо, да? Запомните: условные **HP** бочек — около 30.

В любом случае лошадка скоро отдаст концы, ну, во всяком случае вам так покажется...

Результат битвы:
300 EXP
200 BP

Плюс к этому вы получите пистолет Кайла [**P229**] и еще один предохранитель.

Думали, все так просто? А вот и нет...

Босс: Мутировавшая ОБЛ

На этот раз придется повозиться еще больше. В общем-то, по части атак ничего не изменилось, только босс стал нападать с большим рвением и явно большей скоростью. Еще одним неприятным моментом является заражение ядом после успешной атаки босса, но при наличии Метаболизма это вполне сносный вариант. Продолжайте сражаться так же, как в первый раз, и победа будет за вами.

Результат битвы:
500 EXP
300 BP
Лекарство 2-го уровня
4 x Grenade



Успокоившись после напряженной битвы, проверьте мотоцикл рядом со светящимся проломом в стене. На мотоцикле вы обнаружите выключатель, вот только ворота он не откроет — вместо этого на стене замелькают искры. Видимо, кабели повреждены.

Вернитесь в вагончик перед первыми воротами и снова проверьте панель рядом с коробкой. Переставьте первый предохранитель в нижнюю дырку, а новоприобретенный поставьте в верхнюю. Теперь дергайте за рычаг и возвращайтесь к мотоциклу.

Вторая попытка нажать на переключатель на мотоцикле увенчается успехом. Пора пройти в ворота номер 2, дабы попасть-таки на секретную базу Организации.

В следующем коридоре вас встретит...

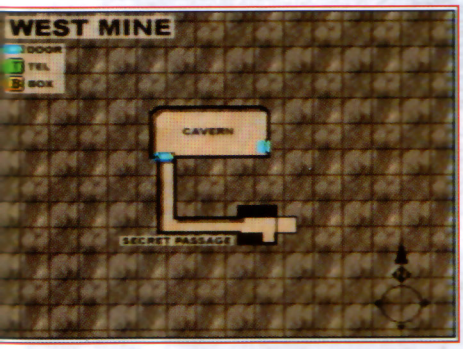
Босс: Spidey II

Ну, вообще-то, это не совсем босс, но по силе и смертоносности он даже превосходит разросшуюся лошадь из предыдущей локации.



Spidey II являет собой еще более мутировавшую версию





Spidey из подземелья города. Он намного быстрее своего собрата, полностью покрыт полем невидимости, каждый его удар отравляет Айу ядом.

Используйте ту же тактику, что и в бою с первым из рода ползающих по потолку, то есть кастуйте **Plasma** непосредственно перед его атакой и бейте его из всех стволов, пока он на земле. По необходимости повторить процедуру с самого начала. Предупреждаю заранее: бой будет достаточно длинным и очень опасным, если у вас мало **MP** или вы не умеете пользоваться энергией паразита.

Результат битвы:
600 EXP
300 BP
50 x Spartan Bullets
Second Pouch

Проходите по коридору до лифта, смотрите на его панель и выбирайте **Go down**. Итак, вы попали туда, куда так стремились, а именно в Убежище (или по-буржуйски — **Shelter**).

В данный момент вы находитесь в Южном Лифтовом Холле. Смело проходите мимо двойной двери, поскольку она пока заперта, заходите в дверцу, рядом с которой написано **E-38**, и знакомьтесь с первыми охранными лазерами на вашем долгом пути.

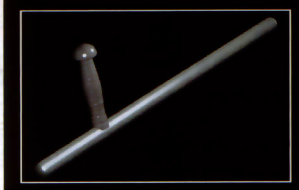
Из коридора вы попадете в Хранилище, где можно воспользоваться ящиком с абсолютно бесплатными патронами. Выходите через северную дверь (другая пока заперта), проходите еще один коридор и заходите в Жилой отсек. Здесь нет ничего интересного, поэтому смело идите в двойную дверь, чтобы попасть в Главный коридор Первого уровня Убежища (**B1**).

Отоприте двойную дверь в Южный Лифтовый Холл и идите в Оружейную через дверь на юго-востоке. Эта комната станет вашим молитвенным местом до самого конца игры. Именно здесь расположен автомат по продаже различных примочек, без которых жизнь в Убежище очень быстро превратится в «смерть в Убежище». Советую вам прикупить себе **Hammer** для ружья, что весьма упростит дальнейшие похождения.

Настало время использовать **Black Card**, найденную вами в Акрополисе. Отоприте с ее помощью металлическую дверь ря-

ОРУЖИЕ

Tonfa Baton (— BP)



Вес: 68
Дальность: 1
Темп удара: 5
Использование: R1 — Удар, R2 — Ничего
Неплохая вещь для ближнего (очень ближнего) боя, однако стоит ли доводить до такого? Используйте только тогда, когда закончились патроны и MP. У меня эта вещица все время оставалась в багажнике авто.

M93R (— BP)



Калибр: 9mm
Боезапас: 20 патронов
Вес: 117
Дальность: 50
Темп стрельбы: 110
Использование: R1 — 9mm P.B./Hydra/Spartan Очередь из 3-х пуль
R2 — 9mm P.B./Hydra/Spartan Одиночный выстрел
Полуавтоматический пистолет — с этим оружием вы начинаете игру. Магазин на 20 патронов, которые выстреливаются очередью или по одному. Пожалуй, главное оружие на всю первую половину игры.

MP5A5 (6980 BP)



Калибр: 9mm/Фонарик
Боезапас: 30/50 патронов/зарядов
Вес: 288
Дальность: 55/5
Темп стрельбы: 80/2
Использование: R1 — 9mm P.B./Hydra/Spartan Непрерывная стрельба
R2 — Резкое включение фонарика (ослепление)
Отличная вещь, позволяющая выстреливать все 30 патронов одной очередью. Однако соотношение «расход патронов/сила» наводит на мысль, что применять этот экземпляр стоит только в Акрополисе.

MP5A5 (+1) (Присоединение MP5.MClip — 3980 BP)



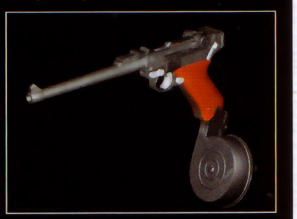
Калибр: 9mm/Фонарик
Боезапас: 60/50 патронов/зарядов
Вес: 306
Дальность: 55/5
Темп стрельбы: 80/2
Использование: R1 — 9mm P.B./Hydra/Spartan Непрерывная стрельба
R2 — Резкое включение фонарика (ослепление)
Это дополнение к MP5A5 расширяет магазин до 60 патронов. Соответственно, и очередь получается...

MP5A5 (+2) (Присоединение 2-х MP5.MClip — 7960 BP)



Калибр: 9mm/Фонарик
Боезапас: 90/50 патронов/зарядов
Вес: 324
Дальность: 55/5
Темп стрельбы: 80/2
Использование: R1 — 9mm P.B./Hydra/Spartan Непрерывная стрельба
R2 — Резкое включение фонарика (ослепление)
Еще больше! 90 патронов! Ну просто пулемет получается! Предлагаю лозунг: «Истратим больше патронов за один заход!».

P08 (680 BP)



Калибр: 9mm
Боезапас: 7 патронов
Вес: 87
Дальность: 70
Темп стрельбы: 80

Использование: R1 — 9mm P.B./Hydra/Spartan Одиночный выстрел
R2 — Нет
Второе самое слабое оружие в игре. Покупать не стоит, поскольку это лишь пустая трата пойнтов. С таким оружием только на грызунов охотиться.

P229 (1880 BP)



Калибр: 9mm/Фонарик
Боезапас: 12 патронов/зарядов
Вес: 92
Дальность: 120/4
Темп стрельбы: 90/3

Использование: R1 — 9mm P.B./Hydra/Spartan Одиночный выстрел
R2 — Резкое включение фонарика (ослепление)
Это уже кое-что. Отличный процент критических попаданий плюс маленький вес делают это оружие едва ли не основным на всю вторую половину игры. Вам понравится.

M950 (5750 BP [только при повторной игре])

Калибр: 9mm
Боезапас: 100 патронов

дом с «торговым» автоматом и входите в военный рай. В этой части комнаты у вас есть доступ к бесконечным запасам **p.b. bullets**, **Hydra bullets** и **Pack Shot**. Кроме того, если вы пройдете в самый конец комнаты, то сможете обнаружить [**SP12**]. Теперь отоприте дверь, ведущую в Хранилище, чтобы в дальнейшем вам не пришлось далеко бегать.

Как только вы закончите затариваться вещичками, выходите в Главный Коридор и идите в северную двойную дверь, чтобы попасть в комнату Стерилизации. Проверьте панель между двумя дверьми и проходите через левую в другой конец комнаты Стерилизации. Здесь есть ящик для складирования вещей и телефон для записи игры.





Продолжайте путь через двойную дверь и смотрите очередные воспоминания (воспоминания ли это вообще?) о маленькой девочке.

Теперь вы находитесь в Северном Лифтовом Холле. Спускайтесь на работающем лифте на второй уровень базы и исследуйте его. На самом деле там нечего особенно исследовать. Большинство дверей будут пока для вас закрыты. Единственная, в которую вы сможете войти из главного коридора, находится в его северо-восточной части и ведет в локацию **Breeding Room**.

Возьмите с полки рядом со входом банку колы и проходите дальше. По пути вам попадется ящик с патронами, а также полезный предмет в мусорке в клетке **C-1**.

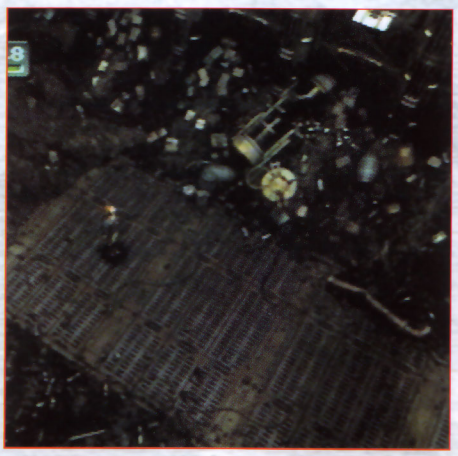
Выходите в северную дверь, чтобы встретиться с чем-то мутировавшим, которое неожиданно выскочит с потолка, стукнет Айу, что-то промямлит и исчезнет. Теперь надо бы выяснить, что это за чудо такое было.

Возвращайтесь в комнату Стерилизации на первом уровне базы и удостоверьтесь, что ваше здоровье на максимуме. Как только вы войдете в дверь с надписью **IN** перед ней, отовсюду пойдет ядовитый газ. Не теряя времени, бегите к ящику для сброса отработанной одежды рядом с той дверью, в которую вы только что вошли, оглядите этот ящик, выберите второй вариант ответа, и Айа со свистом полетит в Мусорный отсек на третьем уровне базы.

Обыщите мусор с обеих сторон прохода, чтобы обнаружить ящики с **p.b. bullets** и **Hydra bullets**. После этого немного пройдите по проходу, и появится...

Босс: Мусорный Монстр а.к.а. Большой Рот

Вначале постарайтесь оказаться от него на почтительной дистанции, поскольку он начнет засасывать в себя воздух, естественно, вместе с Айей. Обратите внимание, что если он ее затянет, то **Game Over** — прожует и не поперхнется. Если вы используете в бою гранаты, стреляйте один раз, бегите от монстра, пока он не захлопнет свою пасть, и затем перезаряжайтесь. При использовании ружья или автоматов лучше стараться не стрелять слишком близко от него, дабы было место для маневра. После процедуры засасывания босс выстрелит несколько электрических разрядов, от которых надо просто увернуться, после чего ситуация повторится. Могу сказать, что есть достаточно быстрый, но крайне опасный метод уничтожения данной твари. Возьмите полностью автоматическое оружие с 9мм патронами, зарядите его **Hydra Bullets** и встаньте так, чтобы вы видели босса на экране, но расстояние было бы как можно большим. Как только он начнет вас затягивать, жмите на гашетку и не отпускайте ее, пока он не закроет свою пасть. В результате вы окажетесь на минимальной дистанции от него, когда он закончит всасывание, что даст вам возможность нанести до 800



очков повреждений за один присест. Повторяйте по необходимости до полного уничтожения гада.

Результат битвы:
500 EXP (+ бонус за выскакивающих тварей)
200 BP (+ бонус за выскакивающих тварей)
Лекарство 3-го уровня
80 x 5.56 Rifle
4 x Grenade

Проходите в открывшуюся дверь и...

Босс: Мусорный Монстр а.к.а. Большой Рот (Второй раунд)

Существует два варианта полного уничтожения этого надоедливого экземпляра. Первый вариант подразумевает использование тактики первого раунда. Пробегите до поворота и встаньте вплотную к стене. Стреляйте в него, пока он вас затягивает, затем отбегайте обратно к стене. Если он станет пускать ядовитый газ, просто отбегите за поворот, подождите, пока клубы газа рассеятся, и вернитесь на исходную позицию. Долго он не протянет, это точно.

Второй вариант несколько изуверский, но он позволит вам сэкономить драгоценные патроны. Пробегите до конца коридора и встаньте на панель в углублении в стене, чтобы поднять секцию коридора. Подождите, пока босс подойдет, пробегите через поднявшуюся секцию, пару раз стрельните в открывшуюся пасть, чтобы заманить его на платформу, и встаньте на панель в другом углублении стены. Бум! Нету босса.

Результат битвы:
700 EXP
200 BP
Лекарство 3-го уровня

Теперь у вас есть 5 минут на то, чтобы выбраться из мусорного отсека. Но перед тем, как ломиться в дверь, вернитесь в месту первой битвы с большеротым боссом и возьмите из ящика **Medicine Wheel**. Бегите к выходу, убивая появляющихся монстров. Достигнув двойной двери, постучите в нее два раза, и вы выйдете из этого «вонючего» места. А дверь-то вам открыл сам Кайл! Надо же, он живой до сих пор и даже восстановил свое здоровье до максимума. Теперь надо бы вернуться на второй уровень базы, вот только каким образом?

Сначала идите вниз по ступенькам на четвертый уровень базы, то есть в Нижнюю часть канализации. Используйте Кайла в качестве орудия зачистки от монстров, благо его **M4A1** с присадкой **Pyke** располагает к быстрой аннигиляции всего живого и полуживого. Идите до конца канализации и поднимайтесь наверх по лестнице на стене и прочитайте записку на стене. Не буду давать тут текст самой записки, но в общих чертах там говорится, что код состоит из суммы лап (или как они там называются) нескольких видов насекомых. Сразу скажу, что сумма равняется 18, поэтому идите к голубой панели и вводите сперва «**1**», затем «**8**», чтобы открыть задвижку и слить воду. Теперь у вас есть доступ к Верхней части канализации, так что спускайтесь по лестнице в воду и идите в ворота в стене.

Пока проходите мимо восточных ворот — вы сюда еще вернетесь. Идите на север и спускайтесь по лестнице в следующую комнату. Здесь опять панель открытия задвижек и очередная загадка для определения кода. Вопрос прост до безобразия и касается фазы полной Луны. Вспоминаем (читаем в книжке), что фаза — 15 дней, значит, код — 15. Идем к панели и последовательно вводим «**1**» и «**5**».



Теперь проходите в дверь рядом с запиской, идите до конца и поднимитесь по лестнице на третий уровень. Собственно, вы сделали полный круг по канализации, осталось разблокировать дверь в конце коридора и записаться.



РАЗВИЛКА

Вот вы и достигли самого интересного момента игры. Здесь у вас есть выбор пути, по которому вы пойдете дальше и от которого будет зависеть окончание игры. Если вы следовали моему прохождению, то вы вполне можете увидеть Хороший конец игры, однако для этого проверьте следующее:

Встретились ли вы с Кайлом в баре в **Dryfield**, *после того как отдали бензин Дугласу?*

Выжил ли пес после боя с боссом в городе?

Если на оба вопроса вы с уверенностью отвечаете «Да», то для достижения Хорошего конца игры используйте далее элементы, подписанные как «Хороший путь». Если же один из ответов «Нет» или вы просто хотите увидеть другой вариант окончания игры, пользуйтесь элементами из разделов «Плохой путь»(в конце дают Магнум!). И еще одна достойная упоминания вещь — это процент битв, из которых вы сбежали. Если вы достаточно часто бежали с поля боя, то Хорошего окончания игры вам не видать, даже если вы пойдете «Хорошим» путем. Вот так вот.

Плохой путь

Elevator Hall

Поезжайте на лифте наверх, и как только вы окажетесь на втором уровне базы, Кайл даст вам **Yoshida Card**, а сам уйдет, оставив вас в Южном Лифтовом Холле второго уровня.

Хороший путь

Вернитесь на четвертый уровень базы и войдите в южную дверь, мимо которой вы прошли ранее, чтобы попасть в подземелья города.

После прощания с Кайлом поднимитесь по веревке наверх, где вы встретите



Флинта — того самого симпатичного песика. Следуйте за ним к водонапорной башне и поднимайтесь на нее, чтобы освободить Пирса от назойливых мутировавших комаров. В награду за помощь он даст вам ключ от своего джипа и отрубится.

Теперь идите в ту локацию, где стоит разбитая машина Айи. Именно здесь стоит джип Пирса, из багажника которого вы можете взять **Tactical Vest** и **Lipstick**. После этого идите к холодильной машине (рядом с четвертым номером мотеля) и берите пакетик со льдом.

Возвращайтесь к Пирсу на водонапорную башню, передайте ему этот пакетик (долго не гуляйте — лед имеет обыкновение таять!), и он даст вам банку колы. Принесите ему еще один пакетик, и в награду получите повышение **MP** 2-го уровня. Третий и последний пакетик даст вам талисман, который пригодится в дальнейшем.

Как только вы все сделаете, возвращайтесь на базу и поднимайтесь на лифте на второй уровень.

Поезжайте на южном лифте на первый уровень базы и идите в коридор между Жилым модулем и Хранилищем. Убейте стреляющего магией мутанта для получения **Bowman Card**.

Теперь возвращайтесь на второй уровень и отоприте новоприобретенной карточкой двери в коридор в восточной части уровня. В результате вы окажетесь в Операционной (знакомое место, не правда ли?). Подберите **Medipak** с полки в северо-восточной части комнаты и проверьте висящие на стене в коридоре халаты — так тоже кое-что заныкано.

Откройте юго-западную дверь, и вы окажетесь в Лаборатории, где есть ящик для складирования вещей и телефон. Единственный интересный предмет в лаборатории — это включенный лэптоп на столе рядом с телефоном. На экране в качестве обоев написано **MELISSAMAYA** и ползает зеленый червяк. Все ясно: компьютер заражен вирусом, а значит, нам придется искать способ расправы с гадостной программой.

Взгляните на белую доску в комнате, и вы обнаружите, что разгадка к коду вируса есть в сентябрьском номере журнала «**Aerith**», который должен лежать на столе.



Вес: 227
Дальность: 40
Темп стрельбы: 90

Использование: R1 — 9mm P.B./Hydra/Spartan Непрерывная стрельба
R2 — Нет
Конечно, достаточно слабенький пистолет-пулемет, однако именно он идеально подходит для убиения плавающих тварей и босса в Мусорном отсеке. При первой игре вы можете его получить лишь за сохранение жизни песику из Dryfield.

Anaconda (2850 BP [при повторной игре])



Калибр: 44 Magnum
Боезапас: 6 патронов
Вес: 168
Дальность: 60
Темп стрельбы: 70
Использование: R1 — 44 Magnum/44 MaedaSP Одиночный выстрел
R2 — Нет
Anaconda — на самом деле, старый знакомый Магнум, король пистолетов. Эта игрушка заставляет отправиться в ад любого противника в кратчайшие сроки. Одно плохо: только 6 патронов в барабане и низкая скорость перезарядки. Однако мало кто из монстров доживает до момента перезарядки, поскольку наносимые повреждения просто умопомрачительны. Вы получите его только под самый конец игры и только в случае, если пойдете по «плохому» пути.

PA3 (1000 BP)



Калибр: 12
Боезапас: 3 патрона
Вес: 270
Дальность: 30
Темп стрельбы: 2
Использование: R1 — Pack Shot/Firefly/R. Shock Одиночный выстрел
R2 — Нет
Первый дробовик, который вы сможете купить. Очень слабый, с очень маленьким боезапасом и умопомрачительной отдачей. В общем, покупать не стоит.

SP12 (- BP)



Калибр: 12
Боезапас: 7 патронов
Вес: 420
Дальность: 40
Темп стрельбы: 24
Использование: R1 — Pack Shot/Firefly/R. Shock Одиночный выстрел
R2 — Нет
Вы можете взять этот экземпляр бесплатно в Оружейной на базе, если у вас есть Black Card. Приятная вещица, особенно если использовать против нескольких противников. Если есть возможность, берите — все равно бесплатное приложение.

AS12 (12500 BP)



Калибр: 12
Боезапас: 20 патронов
Вес: 550
Дальность: 50
Темп стрельбы: 36
Использование: R1 — Pack Shot/Firefly/R. Shock Непрерывная очередь
R2 — Нет
Супердробовик — другого определения нет. Полностью автоматический, 20 патронов в боезапасе и почти никакой отдачи. Жаль только получаете вы его лишь к концу игры, когда необходимости в таком оружии практически нет.

M4A1 Rifle (2450 BP)



Калибр: 5.56mm
Боезапас: 30 rounds
Вес: 254
Дальность: 500
Темп стрельбы: 85
Использование: R1 — 5.56 Rifle Очередь 3 патрона
R2 — 5.56 Rifle Одиночный выстрел
Отличное оружие во всех отношениях. Довольно мощная поражающая способность, кроме того, можно добавлять дополнительные детали. Хорошо подходит для расправы со сложными монстрами в конце игры.

M4A1 Hammer (Присоединение Hammer — 3720 BP)



Калибр: 5.56mm/Электрический заряд
Боезапас: 30/40 патронов/зарядов
Вес: 339
Дальность: 500/2
Темп стрельбы: 85/4
Использование: R1 — 5.56 Rifle Очередь 3 патрона
R2 — Электрический разряд
Это добавление позволяет стрелять электрическими разрядами малой дальности для парализации врагов. Плюс к этому, естественно, заряд наносит повреждения. Перезарядка батарей производится бесплатно, что является плюсом. Однако есть и минус: не действует на Красных Големов. Рекомендуется к покупке при достаточном количестве BP.

M4A1 (+1) (Добавление M4A1.MClip — 1800 BP)



Калибр: 5.56mm
Боезапас: 60 патронов
Вес: 274
Дальность: 500
Темп стрельбы: 85
Использование: R1 — 5.56 Rifle Очередь 3 патрона
R2 — 5.56 Rifle Одиночный выстрел

ле. Однако вместо журнала там лежит записка от некоего **Yoshida**, где тот пишет, что взял журнал почитать.

Возвращайтесь в Жилой модуль и обыщите койку **Yoshida** (ближайшая к главной двери), чтобы найти это номер журнала.

Там написано, что вирус меняет код к компьютеру следующим образом: сначала идет буква, а затем количество раз, которое она встречается в оригинальном коде, т.е. [**CBABC**] меняется на [**AB2C2**], при этом наглый вирус ставит оригинальный код в качестве обоев. Ну что ж, мы знаем, что оригинальный код **MELISSAMAYA**, а значит, новый код получается **A3EILM2S2Y**.

Возвращайтесь в Лабораторию и вводите новый код для получения доступа к компьютеру. Однако это еще не все. Выберите в меню раздел **D**, и вам зададут три вопроса для подтверждения идентификации пользователя. Для входа надо правильно ответить на все три:

Who was the first person to discover the symptoms of Neo Mitochondria?
A) Akeme Nagajima
B) Satome Nagajima
C) Kiyome Nagajima (правильный ответ)

What organization is the direct superior of M.I.S.T.?



A) CDC
B) FBI (правильный ответ)
C) CIA

What was the name of the opera singer who was the first case of Neo Mitochondria in America, and led to the Manhattan Incident?
A) Melissa Pierce (правильный ответ)
B) Maria Pierce
C) Mary Pierce

What was the codename given to the person who was believed to be the first human being found in Africa?
A) Mitochondria Adam
B) Mitochondria Eve (правильный ответ)
C) Mitochondria First

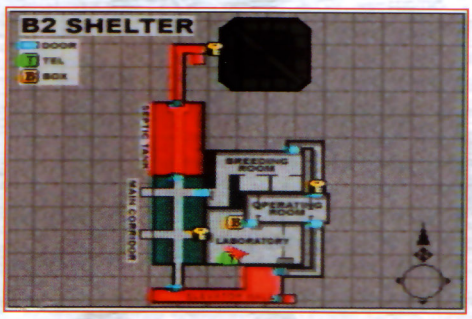
What is the resultant chemical that is produced between sugar/fats and acids when produced by Mitochondria?
A) ATP (правильный ответ)
B) ADP
C) NAD

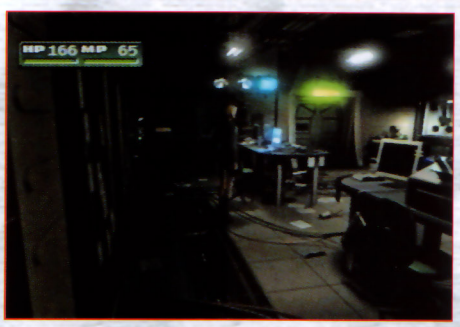
What is the name of the desert in Nevada where this Underground Testing Site is located under?
A) Gobi Desert
B) Mojave Desert (правильный ответ)
C) Arizona Desert

What is the name of the town where this Underground Testing Site is located under?
A) Drytown
B) Dryvalley
C) Dryfield (правильный ответ)

Which organisms possess Mitochondria?
A) Bacteria
B) Crustaceans (правильный ответ)
C) Cyanobacteria (algae)

Как только вы правильно ответите на все три вопроса, вы сможете получить информацию об организации, которая всем этим безобразием занималась.





Похоже, они решили создать новую расу людей, используя информацию о **Neo Mitochondria** после событий 1997 года. В экспериментах с подопытными животными и людьми создавались **ANMC** (**Artificial Neo-Mitochondrion Creatures**), которые вышли из-под контроля. Дабы замести следы своей деятельности, организация использовала **M.I.S.T.** И самое страшное состоит в том, что пробу ДНК взяли у Айи! Получается, что все это время она сражалась со своими отпрысками. М-да...

После прочтения всей информации позади Айи раздастся телефонный звонок. В зависимости от пути, который вы выбрали, на другом конце провода будет Пирс или Кайл. Теперь у вас есть доступ к Комнате Управления Подом (**Pod Service Gantry**). Идите туда, и там произойдут различные вещи, которые зависят от выбранного вами пути.

Плохой путь

Айа поговорит с Кайлом, который будет стоять рядом с чудищем в Поде, и темой обсуждения будет это самое чудо. После разговора идите в Комнату управления и посмотрите на монитор. Последовательно нажмите первую, третью и последнюю кнопки справа, не забывая также каждый раз жать кнопку **Operate** внизу. Вы разблокируете дверь к Подземной стоянке, выключите охранные лазеры и запустите лифт в **Neo Ark**.

Вместе с Кайлом идите к включенному лифту (он все равно не даст вам идти в другое место) и спускайтесь вниз. Там Кайл опять чуть не сожжет руку.

Хороший путь

В комнате управления Подом будет стоять Пирс, который заставит вас посмотреть на экраны мониторов и отдаст вам неизвестный предмет, который вы обнаружили в Акрополисе. После окончания разговора взгляните еще раз на мониторы, последовательно нажмите первую, третью и последнюю кнопки справа, каждый раз нажимая кнопку **Operate** внизу, чтобы открыть дверь в Подземную стоянку, отключить лазеры и запустить лифт в **Neo Ark**.

Идите на второй уровень базы и поезжайте вниз на лифте напротив **Breeding Room**, чтобы попасть в локацию **Neo Ark**.

Neo Ark

Сначала идите по южному коридору, поскольку северный пока заперт. Входите в локацию **Shrine**, проходите ее насквозь и посмотрите на каменную панель напротив запертой двери. Запишите где-ни-



будь последовательность красных, желтых и синих символов и вернитесь в **Shrine**.

В южной комнате на стене висит панель, похожая на пятнашки, на которой изображены те символы, что вы видели до этого (и, надеюсь, записали).

Теперь вам надо последовательно выставлять нужные символы в соответствии с цветными линиями на заднем плане и последовательности, которую вы записали (зарисовали) ранее. Итак:

1. Ставим синие блоки в верхнем ряду, соблюдая их последовательность, и выводим пустое место в нижний правый угол. В результате в коридоре откроется саркофаг, в котором лежит Восстановление **MP** 2-го уровня.

2. Выставляем желтые блоки в самый левый столбец, причем последовательность нужно соблюсти снизу вверх, ну и пустой блок, как обычно, в правый нижний угол. В результате вы будете заперты в комнате с тремя жуками, которых надо убить.

3. Выставляем красные блоки по диагонали с соблюдением последовательности из нижнего левого угла в верхний правый (куда пустой ставить, надо говорить?). Что-то клацает, и теперь металлическая дверь, рядом с которой была каменная панель, открыта. А за ней...

Босс: Генератор (ANMC Generator)

Хотели самого простого босса в игре? Получите. Все, что он будет делать — это генерировать энер-


SPYRO 2
GATEWAY TO GLIMMER
PlayStation
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT



гию и нагревать окружающее пространство, но, вероятно, даже этого не успеет сделать. Бегите в самый дальний конец комнаты и разбейте компьютерный терминал, иначе босс будет восстанавливать здоровье после каждого вашего выстрела. Теперь подойдите к нему и всадите необходимое количество свинца в его брюхо. Через очень небольшой период времени он отдаст концы.

Результат битвы:



200 EXP
100 BP
Лекарство 3-го уровня
Восстановление MP 2-го уровня (Бонус)

После уничтожения этого босса откроется дверь в северном коридоре (если считать от главного зала). Бегите туда и проходите в **Forest Zone**.

Отсюда идите через южные ворота в следующую локацию, а сквозь нее — к Пирамиде. Теперь взгляните на каменный блок и поверните его 4 раза, чтобы рисунок совпал. Внимательно посмотрите на символы на рисунке. Они вам ничего не напоминают?

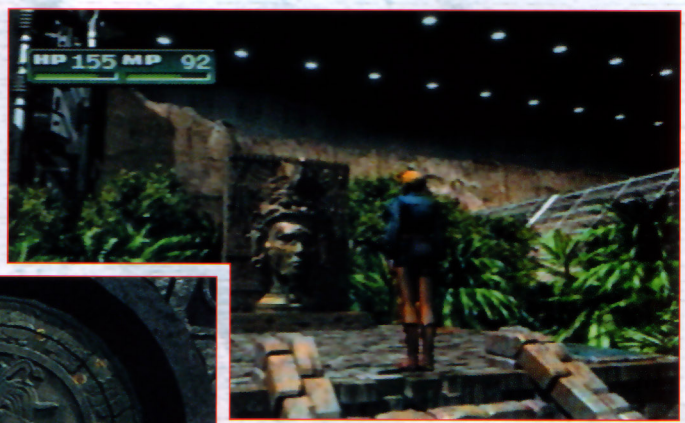
Если вы хоть раз в жизни имели дело с часами, то для вас станет абсолютно очевидным, что последовательности линий и точек представляют собой цифры от **1** до **12**, как на циферблате.

Одна точка соответствует единице, одна линия — пятерке, и так до двенадцати. Но на самом деле этого недостаточно. Выходите обратно в **Forest Zone** и идите на запад, в **Submarine Tunnel**, откуда вы попадете на платформу с монстрами.

Слева от входа находится еще одна каменная пластина, на которой изображены цветные квадраты и последовательность линий и точек рядом с ними. Это первый этап головоломки. Вернитесь к Пирамиде и по очереди пройдитесь по пластинам в соответствии с информацией, полученной ранее (6 раз на синюю, 2 раза на белую, 3 раза на красную и 5 раз на желтую). Наградой за такой замысловатый танец станет рычаг, появившийся в каменной голове. Дергайте за него и возвращайтесь на платформу с первой каменной пластиной, откуда вы теперь сможете попасть на Остров. Там откройте люк и спуститесь вниз для битвы с...

Боссы: Водные мутанты и БВМ (Большой Водный Мутант)

Для начала нужно победить водных мутантов, которые сродни тем, что вы встречали на базе. Тут подойдет Дробовик или ружье.



Бегите за ней в следующую комнату, где вас поджидает...

Босс: Большой Стреляющий Магией Мутант

М-да, что там говорят про имеющий значение размер? Этот мутант помимо своих гигантских размеров владеет еще и множеством магических атак.

В любом случае сначала выносите динамики и лишь потом разбирайтесь с боссом.

Лучший метод уничтожения данного конкретного экземпляра состоит в использовании гранат и только гранат. Выстрел, перезарядка, выстрел, перезарядка... Если все делать максимально быстро, то Айа не получит ни царапины.

Но если у вас нет гранат, то придется действовать по старинке. Уворачивайтесь от его атак и стреляйте при каждой возможности. От фиолетовых лазеров и огненных шаров уйти просто, а вот от его версии **Combustion**...

Следующим в очереди стоит их большой собрат, который тоже атакует электрическими зарядами, только он их выстреливает не по одному, а потоком. Но, в принципе, это для вас не проблема, поскольку когда-то вы уже избегали подобных залпов в городе (огненное чудо помните?). Используйте **Firefly Shells** или гранаты, и у вас не будет проблем.

Результат битвы:
750 EXP
1440 BP
Восстановление MP 2-го уровня
Protein (Бонус)

После уничтожения босса проверьте бассейн, полный крови, на предмет **Skull Crystal** — еще одного амулета.

Возвращайтесь к Пирамиде и поднимите рычаг, чтобы открыть себе путь к локации **Garden**. Отправляйтесь туда (через Платформу) и смотрите на вторую каменную пластину с символами. Запишите их последовательность в соответствии с символами рядом (от **1** до **12**) и вернитесь еще раз к Пирамиде. Итак, исполняем второй танец по цветным квадратам: красный, желтый, синий, белый, синий, белый, красный, желтый, белый, синий, желтый, красный. Щелк. Что-то открылось далеко на западе. Идите обратно в **Garden** и заходите в теперь открытую дверь в **Power Plant**.

По лестнице поднимитесь на второй этаж и расправьтесь со вторым Генератором. Теперь поле исчезло, и вы сможете спуститься вниз на втором лифте в Главном коридоре второго уровня базы. Значит, нам туда дорога, но перед этим загляните под лестницу, где лежит ящик с **Hydra Bullets**.

Вернувшись в Главный коридор второго уровня базы, воспользуйтесь лифтом напротив Лаборатории. Разбейте поскорее динамики, поскольку каждый из них отбирает у вас **1 MP** за импульс. Сделав это, спускайтесь еще ниже на теперь открытом лифте (раньше мешало поле).

Вы оказались в коридоре шестого уровня базы, и вам противостоят три динамика и большой мутант. Убейте мутанта как можно быстрее, чтобы MP не слишком уменьшились, и вы увидите убегающую девочку в странном шлеме.

Как только он начинает кастовать ее, бегите прямо на него и врезайтесь в него. Почему так? Потому что его **Antibody-барьер** собьет вас с ног, следовательно, вы не получите повреждений от **Combustion**. Лучше уж так, чем смерть.

Кстати о птичках. Девочка будет периодически подлечивать босса, так что старайтесь наносить больше повреждений, чем она вылечит, иначе бой сильно затянется.





Результат битвы:
1300 EXP
500 BP
Восстановление MP 2-го уровня Medipak

После уничтожения босса девочка опять убежит, а из ниоткуда появится Кайл.

Когда Айа снимет шлем, она обнаружит, что это та самая девочка из ее снов, и зовут ее Ева. Ее произвели на свет в результате клонирования клеток Айи, и именно поэтому они с ней так похожи.

По окончании разговора с Кайлом зазвонит телефон. На другом конце провода будет Пирс (но это в том случае, если вы выбрали хороший путь, иначе на том конце провода будет тишина), но разговор неожиданно оборвется.

В комнате Евы в шкафу вы найдете **MD Player**, а также **Medipak**.

Снова поговорите с Кайлом, и когда вы пойдете к Еве, свет померкнет, дверь откроется, а за ней будут Неизвестные. Называется, «попали». Кайл разобьет окно, куда вылезут Айа с Евой.

В следующей комнате возьмите с полки в северо-западном углу **Protein**, посмотрите на контейнеры рядом с Евой, поговорите с ней и шагом, повторяю: ШАГОМ, идите к лифту. Ева последует за вами. Старайтесь не терять времени, поскольку комната наполняется газом, и если Ева погибнет — **Game Over**.

Оказавшись на лифте вместе с Евой, жмите на кнопку, и вас поднимет в локацию **Garden**. И снова Ева убежит. Следуйте за ней, и вы обнаружите, что все локации заполнены сильно раненными мутантами. Кто это нашу работу делает? Хорошо хоть не убили совсем, поэтому не брезгуйте добиванием — очки-то дают, как за целых.

Пройдите в **Submarine Tunnel**, где встретите Неизвестного, который называет себя Номером **9**. Этот гад схватил Еву и вызвал себе подмогу. Так дело не пойдет.

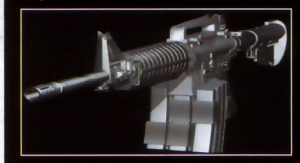


Теперь все вокруг заполнено Неизвестными разных мастей, более известными как Големы. На их уничтожение требуется много сил, но из них выпадают неплохие предметы.



Дополнительный магазин к винтовке. Полезен для начинающих, однако ближе к концу игры отправляется в ящик за ненадобностью.

M4A1 (+2)
(Второе добавление M4A1.MClip — 3600 BP)



Калибр: 5.56mm
Боезапас: 90 патронов
Вес: 294
Дальность: 500
Темп стрельбы: 85
Использование: R1 — 5.56 Rifle Очередь 3 патрона
R2 — 5.56 Rifle Одиночный выстрел
Еще больше патронов в магазине. Модификация также полезна для новичков и лишняя трата BP в конце игры.

M4A1 Bayonette
(Присоединение M9 — 980 BP)



Калибр: 5.56mm
Боезапас: 30 патронов
Вес: 284
Дальность: 500/2
Темп стрельбы: 85/3
Использование: R1 — 5.56 Rifle Очередь 3 патрона
R2 — Атака штыком

Хорошо подходит для выпускания пара на маленьких монстрах. Во всех остальных случаях лучше не допускать момента необходимости пользоваться штыком...

M4A1 Pike (Присоединение Pike — 5180 BP)



Калибр: 5.56mm/Огонь
Боезапас: 30/30 патронов/зарядов
Вес: 437
Дальность: 500/6
Темп стрельбы: 85/2
Использование: R1 — 5.56 Rifle Очередь 3 патрона
R2 — Выстрел из огнемета
Поджаривает врагов на достаточно большой площади, поэтому наиболее эффективен для зачистки «густонаселенных» комнат. Не забывайте следить за топливом, оно быстро кончается, поскольку огнемет стреляет непрерывно, пока вы держите кнопку.

M4A1 Grenade
(Присоединение M203 — 2130 BP)



Калибр: 5.56mm/40mm
Боезапас: 30/1 патронов/гранат
Вес:
Дальность: 500/350
Темп стрельбы: 85/1
Operation: R1 — 5.56 Rifle Очередь 3 патрона
R2 — Grenade/Riot/Air Burst Одиночный выстрел
Добавление позволяет выстреливать одну гранату за раз. Просто необходимая вещь ближе к концу игры, когда монстры становятся сильнее и злее. К недостаткам можно отнести большое время перезарядки, в которое Айа становится полностью уязвимой, а также большую отдачу, затрудняющую быструю стрельбу.

M4A1 Javelin
(Присоединение Javelin — 7500 BP)



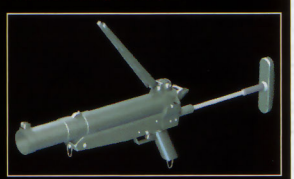
Калибр: 5.56mm/Лазер
Боезапас: 30/60 патронов/зарядов
Вес: 488
Дистанция: 500/420
Темп стрельбы: 85/2
Использование: R1 — 5.56 Rifle Очередь 3 патрона
R2 — Лазерный луч
Это крутое на вид приспособление позволяет стрелять лазерным лучом направленного действия. Очень сильное, однако и достаточно тяжелое дополнение, а это приводит к долгой наводке на цель. Тратить BP на это не стоит — лучше пользуйтесь гранатами.

M249 (15800 BP)



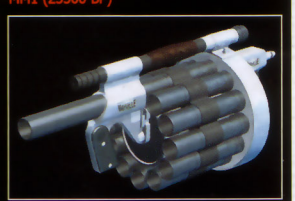
Калибр: 5.56mm
Боезапас: 200 патронов
Вес: 685
Дальность: 400
Темп стрельбы 100
Использование: R1 — 5.56 Rifle Непрерывная очередь
R2 — 5.56 Rifle Одиночный выстрел
Абсолютная мощь! 200 патронов в магазине и убойная сила ружья. Немного проигрывает в дальности, да и весит многовато, но это не имеет значения — навели, нажали и попрощались с монстром...

Grenade Pistol (1680 BP)



Калибр: 40mm
Боезапас: 1 граната
Вес: 260
Дальность: 350
Темп стрельбы: 1
Использование: R1 — Grenade/Riot/Air Burst Одиночный выстрел
R2 — Нет
Стандартный образец гранатомета, который появляется в вашем распоряжении еще в Акрополисе. Стреляет лишь одной гранатой за раз и обладает очень низкой скоростью перезарядки. Лично я предпочел этот вариант винтовке с подствольником.

MM1 (23500 BP)



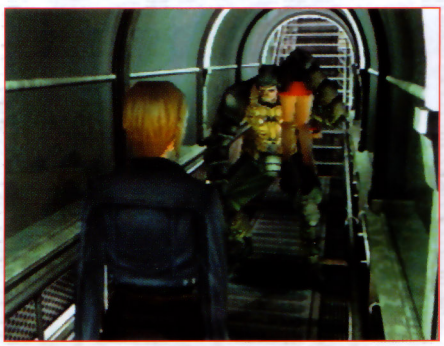
Калибр: 40mm
Боезапас: 12 гранат

Итак, Големы по локациям:

Зеленый Мечник в Forest Zone.
Два Зеленых Мечника у Пирамиды.
Три Зеленых Мечника в Северном Коридоре.
Два Зеленых Стрелка в Южном Коридоре.
Один Зеленый Мечник и один Зеленый Стрелок в Саванне.
Два Зеленых Мечника в Shrine.

Когда зачистите **Neo Ark**, следующей остановкой будет Оружейная для перезарядки оружия и покупки вещей. По пути туда:

Один Красный Мечник в Главном Коридоре 2-го уровня.
Один Красный Стрелок в Южном Лифтовом Холле 2-го уровня.
Один Красный Мечник и Один Зеленый Стрелок в Южном Лифтовом Холле 1-го уровня.



Один Зеленый Мечник в коридоре между Хранилищем и Южным Лифтовым Холлом.
Один Зеленый Мечник и Один Зеленый Стрелок в Хранилище.

Отлично, теперь вы должны быть в Оружейной. Перезарядите все, что можно, закупите патроны, гранаты и вещи и идите по направлению к Комнате Управления Подом, чтобы снова отключить лазеры и проверить, что случилось с Пирсом.

По пути вам встретятся:

Один Красный Стрелок и Один Зеленый Стрелок в Главном коридоре первого уровня.
Один Красный Мечник в Северном Лифтовом Холле 1-го уровня.

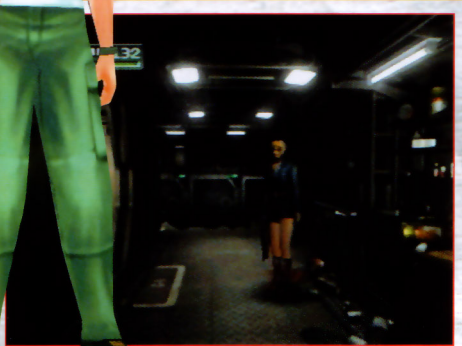
Оказавшись в комнате управления, вновь выключите Охранные лазеры и подберите с телефона записку Пирса. Оказывается, Болдуин — предатель, работающий на Организацию. Позвоните в **M.I.S.T.**, чтобы рассказать об узнанном Джоди.

Если хотите, можете очистить другие локации базы от оставшихся Големов. Вот их позиции:

Один Фиолетовый Голем в Жилом модуле.
Один Красный Стрелок в коридоре между Жилым модулем и Хранилищем.
Один Красный Мечник в маленьком коридоре, ведущем к парковке.
Один Фиолетовый Голем в Г-образном коридоре перед парковкой.
Один Зеленый Мечник в коридоре, ведущем к комнате управления холодильником.
Один Красный Мечник в Северном Лифтовом Холле 2-го уровня.

Когда закончите с зачисткой, идите в подземный гараж. Обыщите открытую панель для получения ключа от электрического автомобиля. Еще раз проверьте панель и нажмите на ней Синюю и Желтую кнопки, а затем **Call**, чтобы вызвать красный джип.







Теперь идите к панели в северо-западном углу гаража и используйте на ней **Bowman Card** или **Yoshida Card**, чтобы открыть ворота.

Прыгайте в джип и выезжайте из гаража. Через некоторое время джип остановится рядом с воротами, которые нельзя открыть, поэтому идите в дверь справа (**Pedestrian Airlock**).

Будьте аккуратны, поскольку в шлюзе вас поджидает Фиолетовый Голем. Убейте его и выходите из шлюза для встречи с Зеленым Мечником и Красным Стрелком. Разделавшись с ними, обыщите мотоцикл и найдите плюшевого медвежонка Евы.

Теперь заходите в дверь рядом с воротами, проходите до конца и активизируйте переключатель.

Сделав это, вы сможете открыть зеленые ворота и пройти в локацию **Bulwark**. Разделайтесь с последней парой Големов (Красный Мечник и Красный Стрелок) и активизируйте панель слева от больших ворот...

6 декабря 2000 года, 18:37

Белый Дом, Вашингтон

Неизвестный человек в костюме разговаривает с другим человеком, и мы узнаем, что это президент США.

6 декабря 2000 года, 15:52

Пустыня Мохаве, Невада

Айа пытается разъяснить ситуацию лейтенанту, но ее прерывают. Пока лейтенант говорит с другим, Айа чувствует, что Ева находится рядом с большим существом в Поде. Она спрашивает у лейтенанта, зачищена ли вся база, и просит разрешения вернуться туда для выяснения происходящего.

Проверьте ящик с патронами внутри палатки для получения 4-х **Airburst**, а также посмотрите в аптечку рядом с ящиком, в которой лежит **Medipak**.

Выходите из палатки, и если Флинт остался жив, он встретит вас, и вы получите восстановление **MP** 2-го уровня и письмо от Дугласа.

Плохой путь

У палатки вас будет ждать Руперт, который отдаст вам Магнум и патроны 25-х **MaedaSP**. Ящик с патронами будет заполнен **P.B. Bullets**, **Hydra Bullets** и **Pack Shot Shells**.

Хороший путь

У палатки вас будет ждать Джоди. Она вам ничего не даст, однако у армейского продавца появится несколько дополнительных предметов, которые, в принципе, вам не нужны. Ящик с патронами помимо трех типов патронов будет давать еще **5.56 Rifle Bullets** и **Grenades**.

Я настоятельно рекомендую вам приобрести **Tactical Armor**, а для тех, кто избрал «плохой» путь, купить патроны к Магнуму и сбросить все



остальное оружие и амуницию в ящики рядом с палаткой. Для выбравших «хороший» путь рекомендуется оставить при себе только ружье и гранатомет (либо **M203** для ружья), а все остальное сбросить в ящики.

Если Флинт к этому моменту жив, дайте ему плюшевого медвежонка, и он убежит внутрь базы. Не беспокойтесь, все, что случится с ним дальше, не влияет на окончание игры.

Как только вы все сделали, настала пора вернуться в ад. Проверьте белую панель справа от ворот, чтобы открыть их и войти на базу. Бегите обратно в подземный гараж, где трезвонит телефон. Подняв трубку, вы узнаете, что военные отступают.

Теперь вы не можете выйти наружу, поскольку ворота загородил грузовик.

Также вы обнаружите, что дверь в Южный Лифтовый Холл заблокирована, оставляя для вас только 1-й и 2-й уровни базы, а также **Neo Ark**.

Если вы идете «хорошим» путем, то загляните в холодильник, где хранились Големы. Именно здесь находится последняя точка, определяющая «хорошее» окончание игры, поскольку Пирс будет в этом холодильнике.

Теперь идите в комнату Стерилизации, где вы увидите полуобгоревшего солдата. Если Флинт забежал на базу, Айа прикажет ему отнести солдата наружу. В этот момент армейский продавец будет иметь для продажи очень крутые игрушки, вероятно, в качестве благодарности за спасение товарища.



Перед тем как продолжить игру, удостоверьтесь в следующем:

*У вас должно быть не менее **160 HP** с надетой **Tactical Armor**.*
*У вас должно быть не менее **60 MP** с надетой **Tactical Armor**, причем настоятельно рекомендую повысить до максимума **Antibody**, все **Water** энергии, и очень неплохо было бы довести до максимума все **Fire** энергии.*
*У вас с собой должно быть 2 **Medipak'a** (больше не надо).*

У вас должны быть:

*Оружие — гранатомет или **M4A1** с **M203** (для «хорошего» пути), амуниция — гранаты (и **5.56**, если используете ружье);*
*Оружие — Магнум (для «плохого» пути), амуниция — **44 Magnum** и **MaedaSP**.*

Прикрепите на броню все талисманы, которые вы нашли по ходу игры, затем присоедините амуницию и **Medipak'и**.

Теперь прямой дорогой в сердце ада — **Pod Service Gantry**. Когда вам предоставят выбор, жмите на второй



вариант — и вперед!

Оказавшись внутри, будьте готовы к долгому разговору Номера **9**, Айи и Кайла, который объяснит вам цели организации в создании новой расы для спасения человечества.

Кайл выстрелит в Айу, но не убьет ее, а затем от души приложит Номера **9**, зная, что соединение Евы с Большим Существом приведет лишь к концу света. В результате Большое Существо съест Номера **9** вместо Евы.

После разговора идет мувик, из которого мы понимаем, что правительство решило уничтожить все следы при помощи бомбардировки. Взрыв накрывает всю базу и городок **Dryfield**. Большой Бум.

По окончании бомбардировки Айа бежит на помощь Еве, которая упала вниз.

Обратите внимание: когда вы вновь получите контроль над Айей, у нее будет на **50 HP** меньше. Всему виной выстрел Кайла. Подлечитесь и спускайтесь на лифте на 2-й уровень базы.

Перед тем как вы сможете войти в нижнюю часть Пода, вас атакует последний Голем — Бишоп. Разберитесь с ним и заходите в Под.

Босс: Ultimate ANMC

Сразу с началом боя кастуйте **Antibody**. После того как он атакует вас несколько раз, стреляйте в голову, чтобы открыть его шею. Как только вы уничтожите его голову и шею, у него откроется что-то типа сердца.

С этого момента будьте предельно внимательны и осторожны! Одна ошибка может привести к смерти Айи. Выстрел из «сердца» наносит большие повреждения даже с барьером **Antibody**. Лучше всего сначала уничтожить нижнюю часть тела босса, чтобы он медленнее повора-

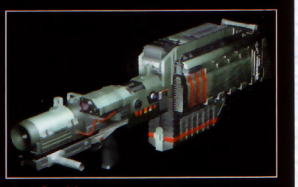


Вес: 900
Дальность: 350
Темп стрельбы: 12
Использование: R1 — Grenade/Riot/Air Burst Непрерывная очередь
R2 — Нет
Победитель конкурса «Лучший гранатомет года». Может выстреливать очередь из 12 гранат, что, несомненно, придает ему статус супероружия. Единственный недостаток заключается в большом весе, что затрудняет наводку. Но разве это важно?

Специальное оружие

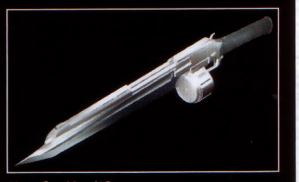
Эти образцы не даются при первом прохождении. Они могут быть среди трех случайных вещей, которые вы получите, окончив игру хотя бы раз, и появятся в продаже только при переигрывании.

Hypervelocity (20000 BP)



Калибр: 20mm
Боезапас: 100 патронов
Вес: 881
Дальность: 1000
Темп стрельбы: 7
Использование: R1 — Выстрел Электромагнитной пушки
R2 — Нет
Это оружие более известно в народе как Rail Gun. Разносит на куски любого противника, однако оно настолько тяжело, что прицеливание затягивается на вечность. Ему требуется около 3 секунд для зарядки перед выстрелом и, что еще хуже, у него бешеная отдача. Лично я предпочитаю менее изощренные способы уничтожения.

Gunblade (10000 BP)



Калибр: Меч/12
Боезапас: -/12 патронов
Вес: 579
Дальность: 2/100
Темп стрельбы: 2/36
Использование: R1 — Удар мечом
R2 — Pack Shot/Firefly/R. Shock Одиночный выстрел
Да-да, это тот самый Gunblade, который таскал с собой Скволл. Он может быть использован как простой дробовик, однако веселее всего нажать на курок во время удара. Нужный момент найти сложно, но если получится...



чивался, тогда у вас будет место и время для маневра уклонения от взрыва.

Уничтожение «сердца» можно вести по следующей схеме:

Для варианта без Магнума: навестись, выстрелить гранату, перезарядить, «поймать» взрыв, скастовать Life Drain, выстрелить. И так до момента победы.
С Магнумом все проще: вы можете выстрелить все 6 раз до момента взрыва.

И запомните: всегда держите барьер из **Antibody**. Лучше заранее его перекастуйте, чтобы он не исчез в самый нужный момент.

Кстати, если вам удастся уничтожить все части тела босса, то вы получите в качестве награды **5000 Exp** и **20000 BP**!

Как только успокоитесь после этого боя, проверьте состояние, присоедините нужные предметы к броне и идите по мосткам до места с красной мерцающей панелью. Используйте **Bowman Card** или **Yoshida Card**, и вы выдвинете мост. Когда Айа будет пытаться спасти Еву, ту схватит какая-то дрянь и затянет ее в жижу внизу.

Что же получится от такого слияния? Конечно, Ева! Та самая, из первой части!

Босс: Eve

На этот раз Ева еще красивее, чем в первой части. Также она владеет новыми атаками, которые могут нанести вам ощутимый вред. Просто помните о том, что надо постоянно держать активным барьер из **Antibody**. Основой боя для вас будет являться стрельба гранатами (ну, или стрельба из Магнума). Дальше приведу описание атак Евы:

Вокруг ее рук появляются светящиеся точки.

Она полетит в сторону Айи, чтобы сбить ее с ног. Бегите по мосткам в любом направлении. Ева будет появляться из стен и опять улетать сквозь них. Такое повторится от 1 до 4 раз. Если она заденет Айу, то в следующий раз телепортируется в центр комнаты, именно в этот момент надо пустить гранату, чтобы нанести максимум повреждений.

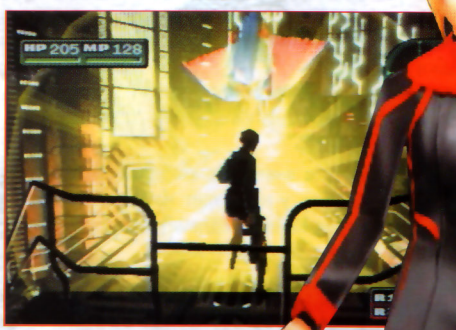
Ева взлетает вверх (первый вариант). Она ударит в центр моста, и от удара будет взрывная волна. Вам не стоит в этот момент находиться на мосту. Выстрелите один раз, когда она будет переворачиваться, и перезарядите оружие.

Ева взлетает вверх (второй вариант). Она подлетит к Айе и выстрелит цветными шарами. Кастуйте **Metabolism**, как только она появится рядом. Таким образом, на вас не подействует ее магия, действовать будут лишь обычные повреждения. Помните, что специальность Евы — эффекты **Silence** и **Berserk**.

Выстрелите еще раз и перезарядитесь.

Медитирует —

Весь экран покроется волнами. Сначала **MP** Айи будут расти, затем она будет подожжена, возникнет эффект **Silence**, и все **MP** будут потеряны. Чтобы разбить эту атаку, надо быстро нанести около 200 единиц повреждений. Проще всего это сделать при помощи энергии паразита, поскольку в момент медитации Ева наиболее уязвима к таким атакам. Если же вам не удастся прервать атаку, то, вероятно, придется быть предельно осторожными, поскольку пока спадает эффект **Silence**, может закончиться защита **Antibody**.





Прямая атака —

Ева подлетит к месту, где в данный момент находится Айа, и врежется в нее. Вы избежите атаки, если будете бежать в противоположном направлении. Удобнее всего выстрелить, когда Ева ударится о стену.

Вызов тени —

Появится тень, напоминающая Еву, которая станет бить Айу, добавляя эффект **Paralysis**. Продолжайте бегать и стрелять, только не забывайте о настоящей Еве, которая не будет прекращать своих атак.

Как только вы увидите кровь, брызжущую из ее тела, вы близки к развязке. Атаки Евы станут вдвое быстрее, но это уже не так важно. Непрерывно кастуйте **Life Drain**, и скоро все закончится.

А теперь представляю вам самый простой метод:

«Раскачайте» полностью все энергии паразита в классе **Fire** до третьего уровня. При этом желательно, чтобы ваши **MP** были близки к **100**. Прикрепите все амулеты к своей броне, а оставшиеся слоты забейте восстановлением **MP**. Кастуйте **Inferno** непрерывно, пока есть **MP** и пока Ева не начала свою «полетную» атаку. Бегайте во время этой атаки. Когда она появится опять в центре комнаты, снова начинайте кастовать **Inferno**. Хотя трата **MP** составляет 30 за один раз, зато наносимые повреждения от этой энергии — **400-1000** единиц. Все кончится очень и очень быстро.

После окончания боя Ева и Айа упадут вниз. В своем сне Айа увидит Кайла, однако не успеет рассказать ему о своих чувствах, как он опять растворится.

После этого несколько медиков найдут женщину и девочку внизу огромного зала...

Здесь кончается «плохой» путь.

Хороший путь

7 сентября 2000 года, 21:05

Белый Дом, Вашингтон

Станет известно еще больше подробностей о событиях, причем самых темных подробностей.

Затем Айа расскажет о том, что случилось со всеми действующими лицами через год после событий игры.

Если вы не нашли Пирса в холодильнике в конце игры, то все кончится на этом месте, а если нашли...

1 сентября 2001 года, 8:16

Музей Естественной Природы, Нью-Йорк

Отличнейший мувик и прекрасный конец. Дойдите до этого места и оцените сами.

Ну вот, **Parasite Eve II** пройдена. Однако не все так просто. В конце игры вы получите запись Opening, которую можно использовать для повторного прохождения с целью собрать бонусные предметы или для особых режимов игры — более сложных, но и более захватывающих.

Удачи.

PlayStation

ВНИМАНИЕ

В ПРОДАЖЕ В ОКТЯБРЕ 2000



ВНИМАНИЕ!
КОНКУРС

ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ —
самый многообещающий
Российский проект 2000 года

ВСЯ ВОЗМОЖНАЯ информация

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ и путеводитель по ПЗ

FAN CLUB фотографии, рисунки...

WWW.GAMELAND.RU

nival INTERACTIVE · СТРАНА ИГР · 1С Фирма "1С"

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,
полностью посвященный Вселенной ПРОКЛЯТЫХ ЗЕМЕЛЬ

Tony Hawk's Pro Skater 2

Скейтеры из Neversoft
На экране главного меню зажмите L1 и нажмите ▶, ■(2), ▲, ▶, ▶, ●, ▲. Теперь заходите в режим создания скейтеров и напишите имя любого из команды Neversoft, например, «**Joel Jewett**», «**Connor Jewett**», «**Mick West**».

Всегда полная спецшкала
Установите игру на паузу, зажмите L1 и нажмите ✕, ▲, ●(2), ▶, ◀, ▲, ■.

Максимальные характеристики
Установите игру на паузу, зажмите L1 и нажмите ✕, ▲, ●, ■, ▲, ▶, ▼, чтобы поднять характеристики своего скейтера до 10.

Turbo mode
Установите игру на паузу, зажмите L1 и нажмите ▼, ■, ▲, ▶, ▶, ●, ▼, ■, ▲, ▶, ▶, ●, чтобы увеличить скорость на 25%.

Blood mode
Установите игру на паузу, зажмите L1 и нажмите ▶, ▶, ■, ▲.

Жирный skater
Установите игру на паузу, зажмите L1 и нажмите ✕(4), ◀, ■(4), ◀, ■(4), ◀, чтобы сделать вашего скейтера жирнее. Код можно вводить несколько раз.

Тощий skater
Установите игру на паузу, зажмите L1 и нажмите ✕(4), ■, ✕(4), ■, ✕(4), ■, чтобы сделать вашего скейтера тоньше. Код можно вводить несколько раз.

Дополнительные фичи
Чтобы открыть множество дополнительных возможностей игры вам придется пройти игру, выполнив все задания на уровнях в режиме «**career**». Причем эту операцию нужно выполнить определенное количество раз. А если вы пройдете игру за вновь созданного скейтера, то откроется **Spider-Man**. Одним словом, ищите в этом направлении.

Спец движения
Спецшкала должна сверкать желтым, чтобы стало возможным их совершить:

Andrew Reynolds:
Nosegrab Tailslide
▶, ▼, ▲.
Triple Heelflip
▶, ▶, ■.
Hardflip Late Flip
▶, ▼, ■.

Bob Burnquist
Rocket Tailslide
▶, ▼, ▲.
One Foot Smith
▶, ▼, ▲.
Racket Air
◀, ▼, ●.

Bucky Lasek
The Big Hitter
◀, ▼, ▲.
One Foot Japan
▶, ▶, ●.
Fingerflip Airwalk
◀, ▶, ●.

Chad Muska
Mute Backflip
▶, ▼, ●.
Hurricane
▼, ▶, ▲.
Muska Nose Man
▶, ▶, ●.

Elissa Steamer
Madonna Tailslide
▶, ◀, ▲.
Hospital Flip
◀, ▶, ■.
Indy Backflip
▶, ▼, ●.

Erik Koston
The Fandangle
▶, ▼, ▲.
Indy Frontflip
▼, ▶, ●.
Pizza Guy
▼, ◀, ●.

Geoff Rowley
Rowley Darkslide
◀, ▶, ▲.
Double Hardflip
▶, ▼, ■.
Half Flip Casper
▶, ◀, ■.

Jamie Thomas
Beni F-Flip Crooks
▼, ▶, ▲.
Laser Flip
▼, ▶, ■.
One Foot Nose Manual
◀, ▶, ●.

Kareem Campbell
Ghetto Bird
▼, ▶, ■.
Nosegrind to Pivot
▼, ▶, ▲.
Casper
◀, ▼, ●.

McSqeeb (80's Tony Hawk)
Pogo Air
▶, ▼, ■.
Layback Grind
▶, ▼, ▲.

Officer Dick
Assume the Position
◀, ▼, ●.
Lazy A. Grind
▼, ▶, ▲.
Salute!!
◀, ▶, ●.

Private Carrera
55 Ho Slide
◀, ▶, ▲.
Double Splits
▶, ◀, ●.
Ho-Ho Handplant
▶, ▼, ▲.

Rodney Mullen
Nollieflip Underflip
▼, ◀, ■.
Casper to 360 Flip
▼, ▶, ●.
Heelflip Darkslide
▶, ◀, ▲.

Rune Glifberg
One Foot Bluntslide
◀, ▶, ▲.
Kickflip One Foot Tailslide
◀, ▼, ■.
Christ Air
◀, ▶, ●.

Spider-Man
Spidey Grind
◀, ▶, ▲.
Spidey Flip
▶, ▼, ●.
Spidey Varial
▶, ▼, ■.
Does Whatever a Spider Can
◀, ▶, ■.

Steve Caballero
Hang Ten
▶, ▶, ▲.
Triple Kickflip
▶, ◀, ■.
FS 540
▶, ◀, ●.

Tony Hawk
Overturn
▼, ◀, ▲.
Sacktap
▶, ▼, ●.
The 900
Высоко подпрыгните и нажмите ▶, ▼, ●.

Dave Mirra Freestyle BMX

Играть за Slim Jim
На экране выбора гонщика в режиме **pro quest** нажмите ▼(2), ◀, ▶, ▲(2).

Играть за Amish Boy
Пройдите игру за **Dave Mirra**, **Ryan Nyquist**, **Joey Garcia**, **Troy McMurray**, **Mike Laird**, **Chad Kagy**, **Tim Mirra**, **Kenan Harkin**, **Shaun Butler** и **Leigh Ramsdell**.

Все велосипеды
На экране выбора байков в режиме **pro quest** нажмите ▲, ◀, ▲, ▼, ▲, ▶, ◀, ▶, ●.

Все стили и уровни
На экране выбора стиля в режиме **pro quest** нажмите ◀, ▲, ▶, ▼, ◀, ▼, ▶, ▲, ◀, ●.

Hot Shots Golf 2

Cheat mode
Введите «2GSH», в качестве имени игрока, чтобы открыть всех героев, поля, мячи, уровень «**Top-Pro**» и т.д.

Перегрузить игру
Во время игры нажмите L1 + L2 + R1 + R2 + SELECT + **Start**.

Star Trek: Invasion

Secret mission 1A
Пройдите миссию 1 менее чем за 5 минут 2 секунды с более чем 40% **accuracy**.

Secret mission 4A
Пройдите миссию 4 менее чем за 6 минут 44 секунды с более чем 40% **accuracy**.

Secret mission 5A
Уничтожьте половину энерго-плуга и используйте ваш **tractor beam** на второй в миссии 5.

Secret mission 5B
Найдите информустройство между двух астероидов около разбитого челнока в миссии 5 и используйте **tractor beam**, чтобы активировать его.

Cheat режим
На экране выбора миссий нажмите ▲, ◀, ▼, ▶, ▲, ▶, ▼, ◀, ▲, L1 + R1, L2 + R2. Если вы все сделали правильно, — экран сверкнет. Вы получите доступ ко всем миссиям, а в режиме паузы в конце меню появится еще одна опция — «**Cheat Screen**», где вы сможете выбрать: «**Player Can't Die**», «**All Weapons**» и «**One Hit Kills**».

Duke Nukem: Land Of The Babes

Выбор уровня
На экране кодов нажмите ●, ✕, ■(2), ✕, ■, ●

Неуязвимость
На экране кодов нажмите L1, ■, ●(2), ■, L1, L2.

Все оружие
На экране кодов нажмите R2, ✕, L1, ■, R1, ●, L2.

Бесконечный боезапас
На экране кодов нажмите L2, ●, R2, ■, ●, L2, R1.

Двойные повреждения
На экране кодов нажмите ■(3), ●(3), ✕.

Временная неуязвимость
На экране кодов нажмите L1(6), R2.


SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT
ACE COMBAT 3
electrosphere

ПИСЬМА ПИСЬМА ПИСЬМА

**Наш адрес: 101000, Москва,
Главпочтамт, а/я 652,
«OFFICIAL PLAYSTATION Россия»
Наш E-mail: opm@gameland.ru**

Всем привет, дорогие наши читатели! Медленно, но верно близится год к своему завершению. Вот уже одиннадцатый номер журнала вышел, а совсем скоро и двенадцатый нагрянет. В нем вас ждут, естественно, всякие интересности вроде банальных, но всегда приятных поздравлений «с наступающим» и анкет с предложениями заполнить «годовой хит-парад» ли какую-нибудь подобную бодягу. Ну а сейчас мы сдаем номер, отвечаем на письма и ждем Хэллоуин, сопровождающийся массированным пришествием на улицы потусторонних сил под руководством моего собутыльника Дьявола. В письмах, правда, об этом знаменательном событии никто не вспоминает, а почему-то преимущественно рассуждает на темы, вертящиеся вокруг видеоигр. С чего бы это?
Почитаем и поразмыслим над этим вопросом.

Александр Щербаков

СОВЕРШЕНСТВУ НЕТ ПРЕДЕЛА!

Здравствуй, «Официальный Плейстейшн»!

Это опять к вам я пишу, то есть Falkon (опять, это если меня кто-то по первому разу помнит). Вы меня в №8 печатали (это который с Крэшем на обложке), приятно было на свои каракули в журнале посмотреть.

Сидел вот и вдруг подумал: «А не написать ли мне кому-нибудь?», ну, и тут мысль (да, и такое со мной бывает, полезно иногда подумать) пришла — в «ОРМ» еще разок написать.

Опять-таки никакой критики, повторюсь, журнал мне нравится, а раз нравится, то чего его критиковать-то, короче, не пужайтесь, я даже про Tekken писать не буду, так что Street Fighter может спать спокойно (пока =)).

Есть у меня пара вопросов, пара предложений. Можно было бы, например, увеличить рубрику «Письма» — все-таки самая интересная рубрика в журнале, на мой взгляд, а «Тактику» можно и урезать, хотя вам, наверное, виднее (а «Письма» все же увеличьте, читатели со мной согласятся, я думаю). Да вроде все.

Нет, еще идея. Вы номер «Страны Игры» 18 (75) сентябрьский видели? Видели, я знаю. А постер? Ну, как, идею уловили? В общем, предлагаю в «ОРМ» такой же сделать — большой и красивый. Нет, он (постер, то есть) у вас и сейчас хороший, но если бы еще и большой был, то самое оно.

Кстати, раз уж я про «Страну Игр» упомянул. Есть там автор такой — Назаров, любимый мой автор, между прочим, в «СИ». К чему это я? Да вы и сами знаете, к чему. Я опять о том, что юмор в статьях — это неплохо, а если на самом деле, то хорошо и замечательно. Ладно, все, достал я вас, наверное, с этим юмором.

А теперь, как говорится, внимание: вопрос. Он, вопрос этот, как ни странно, будет лично к Александру Щербакову. Да, да, к вам, Александр. Какие вам драки на PS нравятся (ну, кроме Street Fighter, разумеется)? И еще, вот вы написали статью «Mortal Kombat: история взлета и падения». По поводу всего, что там написано, я с вами согласен, НО. Но не кажется ли вам, что если бы вы были, к примеру, фанатом MK, то писали бы про SF примерно то же самое и во многом были бы правы. Я имею в виду в основном «проработку игрового процесса». По-моему, в Street Fighter вся эта «проработка» немногим лучше. (Да, и не думайте, что я защищаю Mortal Kombat или что-то в этом роде — ни в коем случае, я вообще считаю эту серию убогой, всю, от начала и до конца, но сейчас не об этом). По-моему, в SF игроки точно так же одинаковы по стилю боя (ну, ладно не совсем, но почти), а разнообразны только внешним видом и суперударами. Интересно, а есть у вас, Александр, в Street Fighter любимый игрок по стилю боя? Если нет — выводы очевидны. Есть еще предложение: напишите статью «Street Fighter: совершенству нет предела!». В ней вы опишете все игры этой серии, так вами любимой, скажете, сколько всего нового приносила с собой каждая игра, в точности повторяющая предыдущую.

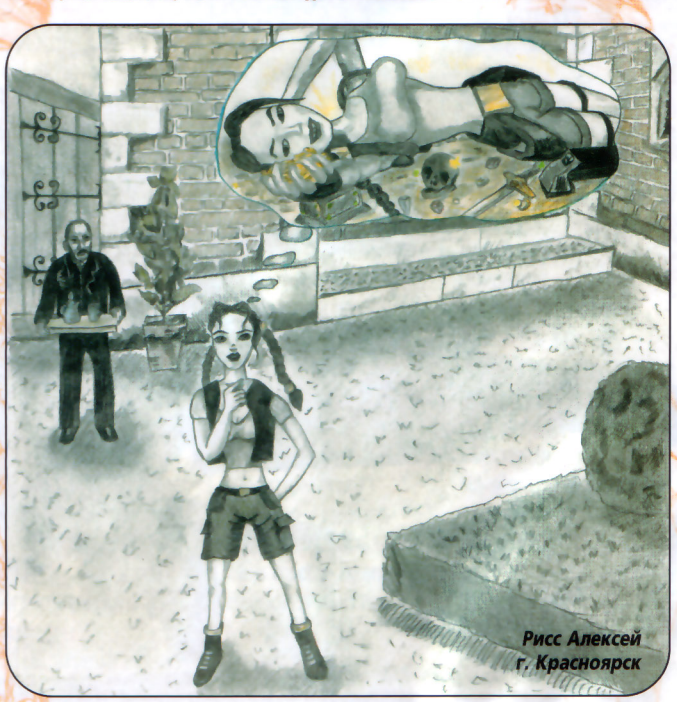
Так, все, хватит. Вот ведь обещал сам себе, начиная письмо — ни слова о Tekken vs. Street Fighter, но все равно пишу. Беспредел какой-то. В общем, не обращайте на это все внимания, это я так, из любви к Tekken.

Вот написал письмо, а чувство почему-то такое такое, что полчаса какой-то фигней страдал. Ну, и тут, конечно, традиционная концовка. Хороший все-таки журнал «ОРМ», туда-сюда, все дела и все такое.

Falkon, г. Москва

P.S. Извините, Александр, если обидел чем. Зря я это все, каждому свое. Предлагаю мир. Хрен с ними, с Tekken`ом и со Street Fighter`ом, не это главное. Удачи!

Здравствуйте, Falkon! Ну-с, посмотрим, что это мне из файтингов для PlayStation нравится, при этом не являясь очередным факин стрит-файтером. В принципе, думаю, мог бы я отметить веселую штучку под названием Rival Schools, кое-что из двухмерных драк от SNK, Activision'овскую X-Men: Mutant Academy, ну, может, еще что-нибудь типа Capcom'овских (а как же ;)) Darkstalkers. Плюс, вероятно, кое-что, о чем я вдруг резко позабыл. Файтингов для других платформ я, понятно, не касаюсь, хотя там найдется неплохой список наименований.



*Рисс Алексей
г. Красноярск*


СУПЕР ДЖОЙСТИК
SONY
PlayStation
SELECT
ANALOG
START
Dual
Shock
PlayStation

тел. 258 86 27
тел. 928 60 89
тел. 928 03 60

П С И О
Р О С Н
О В К А
Д Р У А
А Е С Й
Ж М С Н
А Е Т
Н В
Н А
О
Г
О



Только в сетевой галерее "Модерн арт" вы найдете все для оформления вашего сайта, журнала, рекламной кампании.

Модерн арт - это уникальная коллекция цифровых изображений от современных художников.

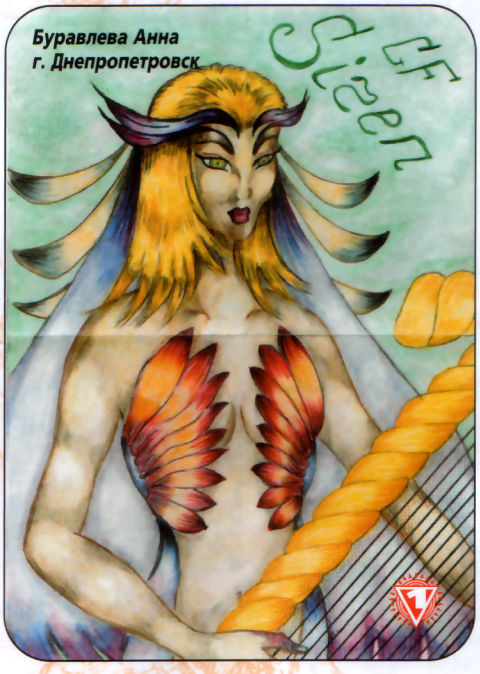
modernart.ru



Аралин Сергей
г. Серпухов

Далее. Как мне кажется, «проработка» — хоть и несколько расплывчатый термин, но, тем не менее, достаточно объективный. И уж поверьте, большая часть бойцов Street Fighter отличаются друг от друга по достаточно приемлемому количеству параметров, хотя, конечно же, некоторые обобщенные «типы персонажей», классы, если хотите, в игре присутствуют. Ясное дело, некоторых «двойников» я не касаюсь вообще. Кроме того, надо заметить, что в последнее время у капкомовцев подчас наблюдаются проблемы с фантазией, так что иногда новообразованные герои оказываются не особенно интересными. Или (ладно уж) халтурными.

Ну и о любимых персонажах в серии Street Fighter. Итак, мне нравятся Ken (и Ryu, он ведь с тем же стилем, естественно), производное от Кена&Рю с симпатичными изменениями в стиле по имени Sean (он из Street Fighter 3), очень ничего



Буравлева Анна
г. Днепропетровск

Guy, девушка-ниндзя Ibuki из SF3 и, конечно же, Vega (тот, который в Японии зовется Balrog). Этими товарищами мне приятно играть. Ну а вообще, самые любимые по всем параметрам (стори, внешность, стиль) — Кен и Вега. Вот так.

НАМУЧИЛСЯ Я

Здорово, редакция «ОРМ»!

Ох, намучился я, намучился с этиим «черными» фирменными дисками. Думаете, их так просто купить? Даже имея кое-какие средства на безоблачное детство, приходится жутко напрягаться. Приобретение Medievil 2 не вызвало никаких проблем. Приходи и покупай. Cardinal Syn попался случайно и по божеской цене — 280 руб. на английском языке. За Resident Evil пришлось побегать и отстегнуть кругленькую сумму. Плохо только, что он версии NTSC, а не PAL. Вчера чудом отхватил свою любимую игру Abe`s Odysee, но тоже NTSC — штатовская версия за смешную цену. Хе-хе! Очень смешную: 100 рублей. Не оскудела еще наша земля чудаками. Сейчас всех, кого можно, гружу игрой Resident Evil 2, так как слышал, что в Интернет-магазине его можно купить за $19 США. Товарищ, который мотался в Москву по видеоигры, сказал, что продаже ее нет. Информации о локализованных играх для России по приемлемым ценам тоже нет. Полнейший мрак.

Стоит мне кому-нибудь заикнуться об играх, фирменных играх, как на меня начинают таращить глаза



Крошка Ведунья
г. Москва

и делают около виска знакомый жест. А может, они правы? Не знаю, сколько я еще выдержу, ведя такие поисковые работы. Ведь все меня знают как веселого, беззаботного человека, заядлого пирата, не грузившего никого. А может, у меня просто едет «крыша»? Надо подумать.

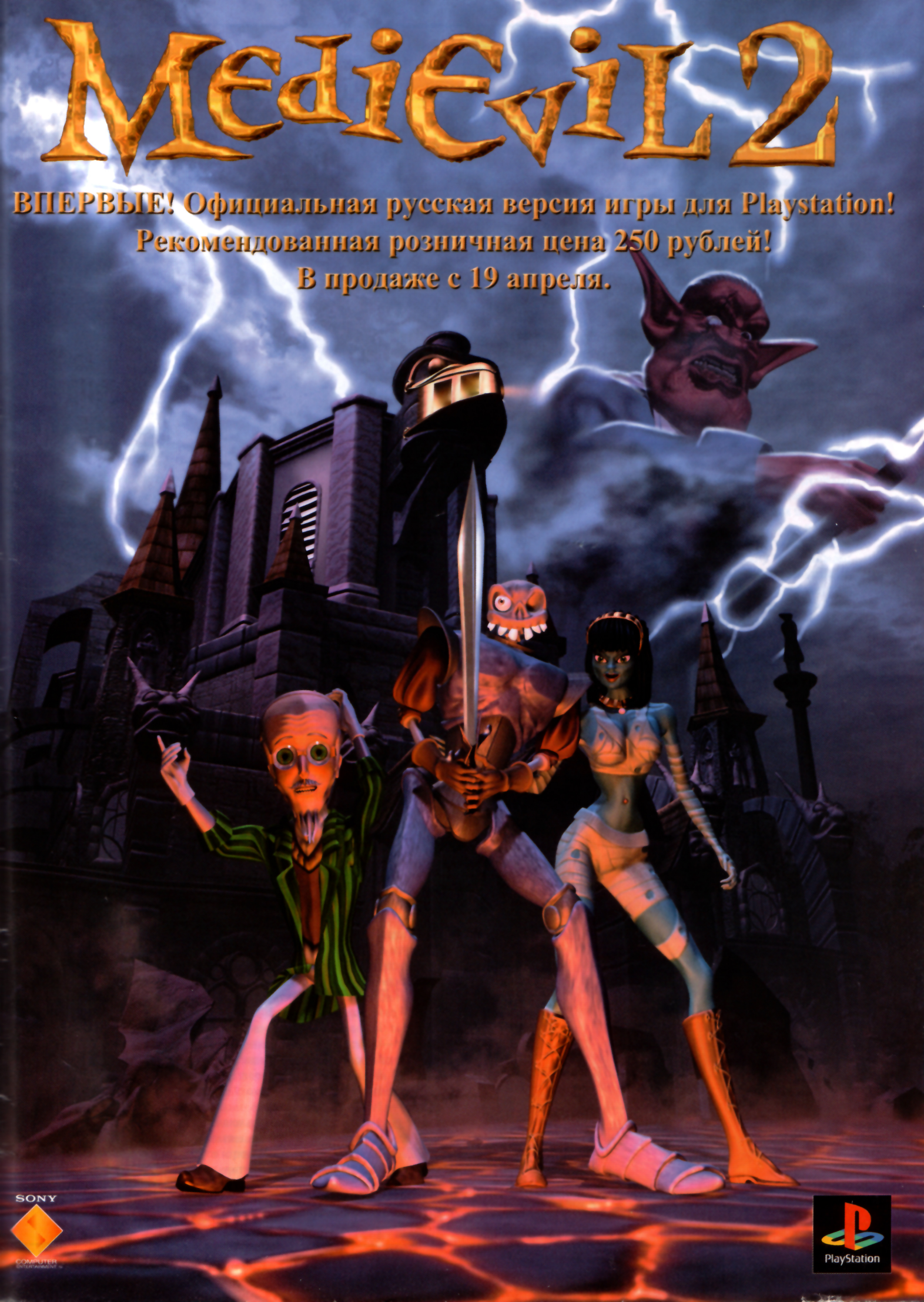
...Ээээ... У меня тут к редакции вопрос. А не знает ли кто, в каком...эээээ...магазинчике города Москвы...эээээ...продаются лицензионные игры для PlayStation и почем? Ээээ...может, есть...эээ...Tomb Raider 2? Все, молчу.

И последнее. Слышал, что на PlayStation 2 диски с первой PlayStation не идут, есть какие-то проблемы. Это правда? Ну, пока.

С уважением и осенним горячим приветом с Юга, S-P-G Вадим Шубин, г. Ростов-на-Дону.



Колбая Наталья
г. Москва


MediEvil2
ВПЕРВЫЕ! Официальная русская версия игры для Playstation!
Рекомендованная розничная цена 250 рублей!
В продаже с 19 апреля.
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
PlayStation

М-да, проблемы у вас, конечно, не позавидуешь :). С «родными» дисками действительно ситуация не самая веселая. Живем, как при царе Горохе, понимаешь. Купить диски для PlayStation можно, скажем, в том же e@shop, рекламу которого вы в наших журналах постоянно видите. Заказать и купить. Магазинчики же в Москве нужно искать в центре, в них иногда интересующая вас продукция попадается. Порой даже кое-что свеженькое реально откопать. В основном, это магазины, торгующие компьютерами и сопутствующими товарами, а также музыкальные shop`ы.
А насчет того, что диски от PlayStation не подходят для PlayStation 2, это, надо сказать, несколько неверная информация. Все совместимо, но существуют и исключения. Их мало, но они есть. Например, нам стало известно, что такая игра, как Wing Commander IV, к PS2 не подходит ни в какую. Но таких вот исключений весьма и весьма немного. Да! И, естественно, можете не пытаться запустить на PlayStation 2 «левак». Этот трюк, по понятным причинам, не пройдет. «Левоту» и первая-то Сонька не проигрывает, если только не была предварительно зачипована, что в нашей стране поставлено на поток. Такие вот пироги.



И опять RPG

Здравствуйте, господа геймеры-журналисты!

Не удержался, чтобы не написать письмо. От всего сердца спасибо за те изменения, что произошли с журналом с третьего номера 2000 года. А теперь мне хотелось бы высказаться по поводу письма Александра Степанова.

Прокачка героев может быть увлекательнейшим занятием, а не работой, главное — чтобы было с умом сделано, продумано, чтобы захватывало. Особенно от RPG хочется, чтобы в ней сюжет и убиение вражин были связаны. А то, например, твой герой ходит по какой-нибудь мирной (по сюжету) стране, тем не менее, на его пути встают сотни монстров. Или, например, в деревушке на 10 жителей обитают еще 50 вурдалаков. А ведь хотелось бы, чтобы все бои в ролевухе были как-нибудь сюжетно обусловлены, а не только бои с некоторыми боссами. Иногда просто смешно становится, когда твой герой, один из сильнейших воинов, познавший тайны магических заклятий и искусства владения мечом, зайдя в лес, начинает сотнями рубить леших, кроликов и воробьев. Во-первых, откуда их здесь столько, во-вторых, чего они на него нападают (разработчики хоть бы на это причину придумали — типа заколдованы они, или что-нибудь пооригинальнее), а в-третьих, это просто нелепо.

Скугаревы Надежда и Иван
г. Москва



Теперь о пошаговости. Лично мне это нравится, опять-таки если это сделано с умом, когда нужно думать, где употреблять снадобье, где какую магию применять, когда приходится обдумывать тактику и стратегию. А когда нужно просто рубить мечом, становится скучно.

Но в чем я согласен с Александром Степановым, это в том, что никакие бои не заменят сюжет, отношения между героями, атмосферу игры. Ведь это и есть главное в ролевухе (надеюсь, все это еще помнят?), и из этого надо исходить разработчикам, делая игру, а не из количества и качества боев.

Хочу высказать пару мыслей и о шаблонах. Повторение одних и тех же ситуаций не вызывает у меня особого недовольства (ну, например, то, что почти в каждой RPG герои влюбляются). Да и вообще, вся эта жизнь — бесчисленное количество шаблонов, повторение одних и тех же ситуаций. Каждый день массы людей встают, идут на работу, отдыхают в кругу семьи. И если в ролевиках есть такие повторения, то ничего страшного. Каждый раз придумывать что-то принципиально новое типа сюжета Metal Gear Solid (извините, что привожу в пример не сюжет ролевухи, а именно эту игру — просто она действительно гениальна) очень трудно. Гораздо хуже, когда в ролевых играх ситуации не только повторяются, но и обыгрываются из раза в раз одинаково, становятся похожими друг на друга, как две капли воды — вот это плохо. Так что, по-моему, главное в ролевике не то, что опять показана любовь, а то, как она показана — скопирована ли она или в нее действительно вложили сердце.

Продолжаю. Хочется сказать несколько слов об уважаемом Александре Щербакове. Его статьи мне нравятся в плане содержательности. Но мне кажется абсолютно лишним многократное задевание некоторых игр. Вот, например, Александр, вы в №8`2000 в статье про новую игру из серии Street Fighter не преминули снова задеть Tekken 3, а также пнули Soul Edge. Зачем? Вы уже высказали в предыдущих номерах свое мнение по

этому поводу (во всяком случае, по поводу Tekken 3). Для чего повторяться? Для того чтобы фанаты снова бесились? Поймите, я ничего не имею против критики этой игры, но зачем доставать эту тему из давно закрытого чулана? Когда вы высказывались об этой игре, кто-то сменил свое мнение, кто-то нет, так зато вы объективно доказали свою точку зрения. Ну а в этом случае вы просто пихнули игру. То же самое и в статье про Final Fantasy IX. Ну почему в очередной раз надо было уколоть Final Fantasy VIII? А вообще, повторюсь, ваши статьи довольно-таки занимательны, хотя хотелось бы пожелать побольше доброжелательности к играм и поменьше строгости к ним.

И еще. Я поддерживаю идею создания рубрики «Ретро» или «История». PlayStation появилась у меня относительно недавно, и я не хочу говорить ей «прощай» только из-за того, что ее время проходит. Но, естественно, стоит публиковать только описания лучших игр прошлых лет, способных еще конкурировать с современными продуктами (описания первого Toshinden или первого Ridge Racer действительно почти никому не нужны).

Также у меня есть предложение создания рубрики «Подсказка». Вся ее соль в том, что часто человек застревает в каком-нибудь месте игры — и ни туда и ни сюда. Написав вам письмо с проблемой, он читает в этой рубрике разгадку о том, как пройти босса или где лежит нужный для прохождения item или еще что-нибудь в этом роде. Вы, наверное, понимаете, что человек может не найти ничего полезного в рубрике «Коды» или «Тактика», если у него игра, которой нет в этих разделах в данный момент. А если игра «пожилая», то шанс увидеть ее описание в журнале почти исчезает.

А теперь я хочу попросить вас о помощи. Я застрял в игре Breath of Fire III в том месте, где Рю и Нина приходят на завод, на котором выращивают растения. Во второй раз там произошла авария, ядовитый газ собрался внутри теплиц, и надо его выпустить с помощью разбивания окон теплицы булыжниками. Но я с этими булыжниками ничего поделать не смог. Подскажите, как быть?

С пожеланиями развития и процветания,
Муровайко Максим, г. Харьков, Украина

Ну, ролевушной темы касаться не буду. Это ваше мнение, по многим пунктам лично я с вами согласен, но все-таки мы наблюдаем читательскую дискуссию, и пусть она продолжается в том же ключе, что и ранее. А вот по поводу некоего Щербакова выскажусь чуточку, тем более что я все-таки, как ни крути, имею к нему некоторое отношение ;). Так вот, все эти «пинания» не имеют почти никакого отношения к обсуждавшимся темам, возникают они непроизвольно и являются просто проявлениями моего гадкого характера. Хочется вот мне бяку какую-нибудь сказать, да и читателя позлить, вот и начинаю выпендриваться =). А потом мне письма пишут ;).



Ленков А.
г. Москва

Насчет предложенной вами рубрики ничего особенного сказать не могу. Вероятно, в этом плане лучше оставить все в том же виде, что и ранее. То есть производить обмен вопросами и ответами посредством рубрики «Письма». Чем это плохо?
Теперь о Breath of Fire III. К большому сожалению, в данный момент я не имею возможности связаться с человеком, который смог бы дать ответ на ваш вопрос, но, тем не менее, я, вероятно, все-таки смогу немного помочь вам сам. Дело в том, что достаточно большое количество геймеров «запарывалось» в тех моментах, когда надо использовать булыжники, и так получилось, что я присутствовал при объяснениях того, что надо делать. Ну так вот, если я не ошибаюсь и если меня не подводит память, то разбить окошки может только один из ваших персонажей, имеющий соответствующее умение, причем большинство игроков чаще всего не включает его в основную партию (из-за чахлости), а потому не пробует осуществить незамысловатую операцию данным субъектом.

Хотел бы переписываться с геймерами, которые увлекаются такими играми, как Metal Gear Solid, Syphon Filter, Driver, Colin McRae Rally 2.0. Мой адрес: 127540, г. Москва, Керамический проезд, 45, к. 1, кв. 101, Блюсину Мише.

Фанаты Resident Evil (все части), Tomb Raider (II & III), GTA, Rally Championship, пишите: 462419 г. Орск, ул. Московская 15, кв. 34, Филлипову Павлу.

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала «Official PlayStation»! В Московской области недавно открылся клуб любителей Sony PlayStation. Мы очень просим помочь нам. Напечатайте, пожалуйста, наши координаты: 143002 о/с Одинцово-2, а/я 69 «Клуб Sony PlayStation». (В письмо вложите конверт с маркой и обратным адресом!). Мы вам заранее благодарны.

АНКЕТА

Имя\адрес\контактный телефон

_____
_____
_____

Ваш возраст?

☐ Младше 15
☐ 15-21
☐ старше 21

Самая ожидаемая игра для PS и/или PS2.

_____
_____
_____
_____

СУПЕРВИКТОРИНА

Журнал "Official PlayStation Россия" объявляет о старте нового уникального проекта: интерактивной викторины, принять участие в которой может каждый наш читатель, располагающий телефоном!

Каждый месяц на страницах журнала мы будем задавать новый вопрос и дадим несколько вариантов ответа на него, после чего вы можете позвонить по указанному телефону и поймать миг удачи! Среди правильно ответивших проводится розыгрыш уникальных призов! Ну а каждый месяц вас будет ждать новый вопрос, новые ответы и совершенно новые призы.

Четвертый раунд викторины будет посвящен продолжению одной из лучших игр, посвященных ниндзя — Tenchu II: Birth of the Assassins. В оригинальной игре, как вы помните, было только два "играбельных" героя: Rikimaru и Ayame. Теперь кроме них появился еще и третий.

Вопрос викторины звучит так:
Как звучит имя третьего персонажа игры Tenchu II: Birth of the Assassins:

1. Tenchi
2. Asuka
3. Mario
4. Kenchin
5. Ranma
6. Cloud
7. Сергей
8. Tatsumaru
9. Akuji

Звоните прямо сейчас по телефону:
8-809-5858001
и выбирайте один из девяти вариантов ответа. Среди правильно ответивших будут разыграны ценные призы, а победитель получит главный приз: товары из e@shop на сумму $100 на выбор!

Викторина только для совершеннолетних.
Стоимость связи 10 рублей в минуту плюс междугородний тариф до Москвы.

Назовите лучшие, по вашему мнению, игры для PlayStation.

Назовите те игры, которые вы приобрели за последний месяц.

OFFICIAL PlayStation РОССИЯ

Зарегистрирован в комитете по печати РФ
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

GAMELAND PUBLISHING

ЗАО «Гейм Лэнд» (учредитель)
Дмитрий Агарунов (директор) dmitri@gameland.ru
Борис Скворцов (фин.директор) boris@gameland.ru
Сергей Лянге (издатель) serge@gameland.ru

Редакция:

Борис Романов (глав.редактор) borisr@gameland.ru
Михаил Разумкин (техн.редактор) razum@gameland.ru
Екатерина Васильева (корректор)

Дизайн, верстка:

Михаил Огородников (арт-директор) michel@gameland.ru
Леонид Андруцкий (дизайнер) leonid@gameland.ru
Дизайн обложки: Михаил Огородников

Для писем:

101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «Official PlayStation»

Web-Site:

http: //www.gameland.ru, e-mail: opm@gameland.ru

Рекламная служба:

Игорь Пискунов
Тел.: (095) 229-4637. Факс: (095) 924-9694
e-mail: igor@gameland.ru

Оптовая продажа:

Владимир Смирнов (ком.директор) vladimir@gameland.ru,
Андрей Степанов (менеджер) andrey@gameland.ru,
Самвел Анташян (менеджер) samvel@gameland.ru

Техническая поддержка:

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru,

Служба безопасности
и связь с правоохранительными органами:

Игорь Наттинский, Глеб Маслов

Тел. офиса: (095) 292-4728,292-5463
Факс офиса: (095) 924-9694

Тел./факс склада: (095) 207-0962
Москва, Костомаровский пер., д. 3, стр.3,
комн.6, ст. метро «Курская».

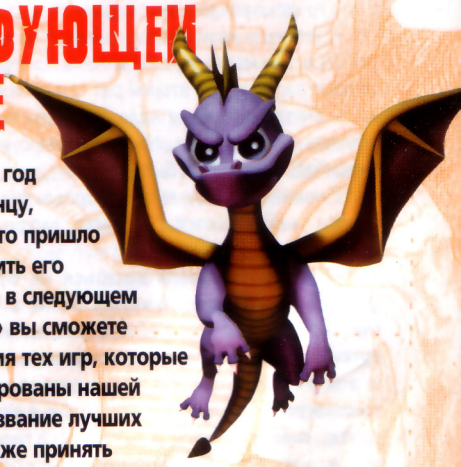
Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Торговая марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии "ScanWeb", Finland
Official PlayStation Magazine, Russia

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ



Двухтысячный год подходит к концу, а это значит, что пришло время подводить его итоги. Именно в следующем номере «OPM» вы сможете узнать названия тех игр, которые были номини-рованы нашей редакцией на звание лучших игр года, а также принять участие в голосовании, которое и должно окончательно разрешить спор о том, какая игра, выпущенная в этом году, достойна звания самой-самой лучшей. Также в следующем номере мы рассмотрим пять самых перспективных проектов 2001 года и поговорим о многих других интересных вещах.

НЕ СТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ PLAYSTATION

МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

Что это такое?

Зачем они нужны?

Какие они бывают?

Сколько они стоят?

Что они могут?

ЧТО СМОЖЕШЬ ТЫ?

mc

\+ **mobilecomputers.ru**



ноутбуки

мобильные телефоны

цифровые фотоаппараты

цифровые видеокамеры

мини принтеры

mp3 плееры

MD-плееры

ЧИТАЙ В НОВОМ ЖУРНАЛЕ

В ПРОДАЖЕ С 20 ОКТЯБРЯ